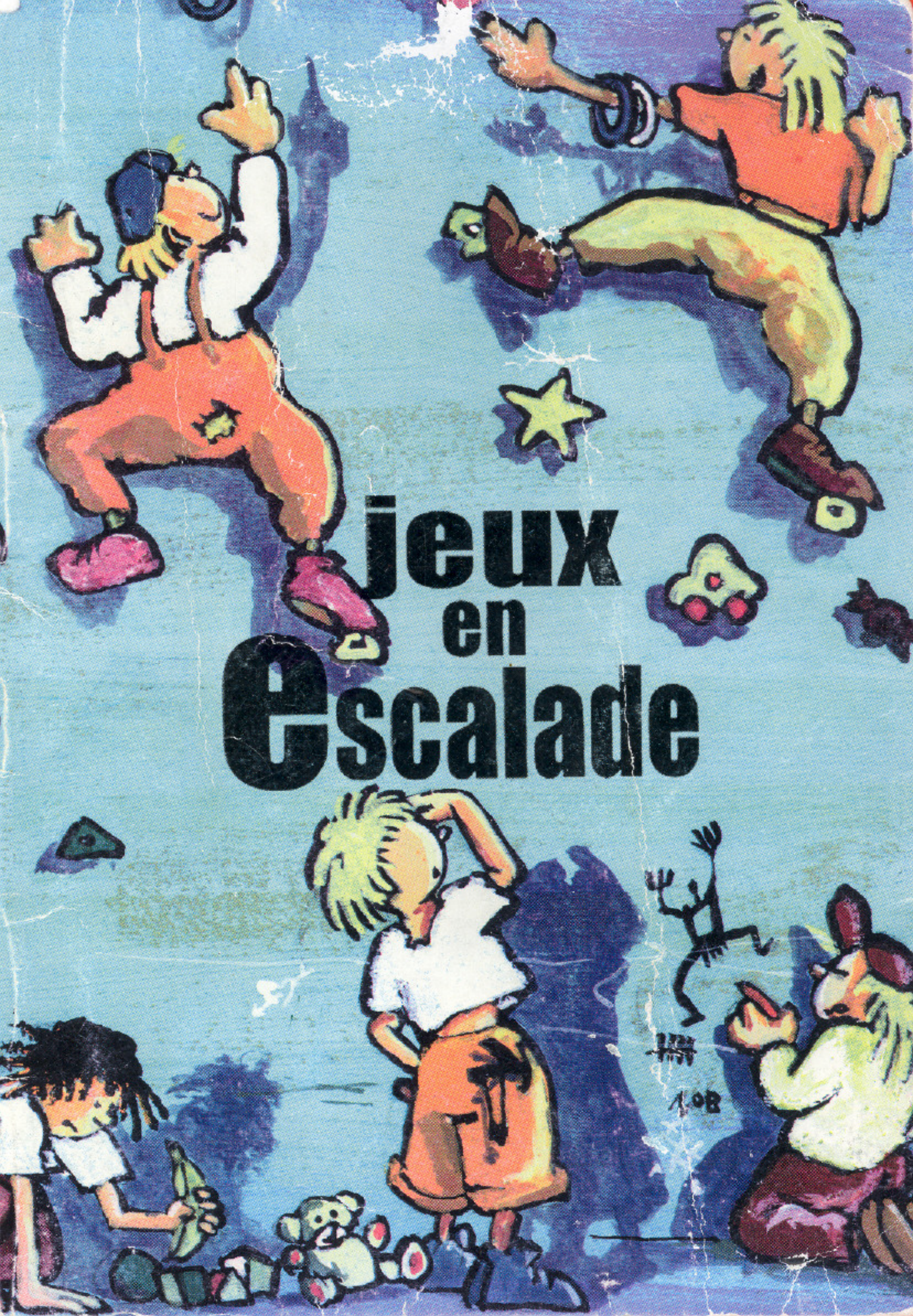

jeux
en
escalade

A.P.D.T 69
Association
prise de tête
(Rhône)
11 passage Martin
69300 Caluire

jeux en escalade

EDITION SEPTEMBRE 2003





La Fédération Française de la Montagne et de l'Escalade, groupement sportif habilité par le Ministère de la Jeunesse et des Sports représente 7 activités différentes dont l'escalade.
Dans le cadre de son action, la fédération a pour mission la formation des animateurs destinés à l'encadrement des jeunes pratiquants.
Les outils d'aide pour ces formateurs-encadrants sont rares, l'expérience et les échanges d'informations étant souvent la seule source de progression en dehors des stages de formations spécifiques.

Ce document collectif est le fruit d'une collecte patiente des auteurs auprès de leurs collègues enseignants, animateurs, moniteurs, intervenants, ... en escalade.
Il se propose de faciliter le renouvellement des jeux grâce à une grande diversité d'exercices sans matériel qui respecte néanmoins les règles de sécurité.

La FFME ne peut que soutenir une telle initiative et encourager tous les intervenants auprès d'enfants à utiliser ce document pour former les grimpeurs de demain.

Xavier DELENNE
Président du Comité Régional du Lyonnais
Fédération Française de la Montagne et de l'Escalade

jouer à grimper

47 jeux,

avec et sans matériel d'escalade.

Yves Beroujon
conseiller pédagogique en EPS

Christophe Gachet
conseiller pédagogique en EPS

Michel Matera
conseiller pédagogique en EPS

Pascale Matera
institutrice - monitrice d'escalade

Gilles Mazard
moniteur d'escalade,
agent Jeunesse & sports

Christian Pruneau
conseiller pédagogique en EPS,
moniteur d'escalade

Illustrations:
G. Mazard

Mise en page :
Zakaria BEN ELKRAFI

SOMMAIRE

* INTRODUCTION--page 7

* LA SECURITE --page 9

* PLACE ET UTILISATION DU FICHIER---------------------page 12

* ANALYSE DE L'ESCALADE SELON---------------------page 14
QUATRE GRANDS POLES

* ASPECTS PRATIQUES---------------------------------------page 17

* ESCALADE ET COMPETENCES --------------------------page 25

* MODE D'EMPLOI D'UNE FICHE--------------------------page 33

* FICHIER DE JEUX ---page 35

* TABLE DES MATIERES ----------------------------------page 132

* BIBLIOGRAPHIE ---page 136

Nous avons collecté l'ensemble des jeux de ce fichier auprès des enseignants(tes), animateur(trices), moniteurs(trices), brevetés d'Etat d'escalade, et des C.P.C. (conseillers pédagogiques de circonscription) de la région lyonnaise qui ont bien voulu nous faire part des recherches et des expériences qu'ils ont menées sur le terrain depuis une dizaine d'années. Notre travail a consisté à faire la synthèse de ces propositions, dont la liste reste ouverte. Ce fichier pourra être complété et évoluer selon l'apport de chacun.

Nous avons privilégié l'aspect ludique de l'activité.

*** Ce fichier a été conçu pour aider :**

- les enseignants(tes) désirant conduire une unité d'apprentissage avec leur classe
- les moniteurs(trices) d'escalade intervenant en milieu scolaire
- les animateurs(trices) U.S.E.P.(Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré)
- les animateurs(trices) de Structures Artificielles d'Escalade (centres de vacances, clubs, ...).

*** Ce fichier propose des jeux pouvant se réaliser :**

- essentiellement sur Structure Artificielle d'Escalade (S.A.E) adaptée, avec des prises en grand nombre (au moins 8 au m2),

variées et suffisamment grosses, de couleurs différentes
(cf. page matériel)

-sans matériel d'assurance (corde, baudrier, descendeur) ; cependant certains jeux peuvent aussi se faire encordés

(cf. symbole en haut de la fiche :)

- prioritairement avec des enfants des cycles I et II de l'école primaire, ces situations peuvent être utilisées également à tous niveaux dans le but d'améliorer ses performances, ou de remédier aux problèmes rencontrés par les enfants, en apportant des réponses différenciées aux difficultés de chacun.
- sur des voies inclinées ou verticales n'excédant pas 2 m à 2 m 50 de haut pour le cycle II, et 2m50 à 3m pour le cycle III, limite atteinte par les mains des enfants, avec réception au sol sans danger.

* En aucun cas ce fichier ne constitue un modèle d'unité d'apprentissage de l'escalade. Ces jeux sont des situations d'appuis qui permettent à l'enseignant d'alimenter la phase de structuration d'une unité d'apprentissage. Ils peuvent aussi être utilisés comme échauffement en début de séance.

SECURITE

L'escalade est depuis quelques années une Activité Physique et Sportive (A.P.S.) en plein développement dans le secteur scolaire, où l'on observe une multiplication des S.A.E.
Nous souhaitons montrer que, dans le cadre de l'école, l'escalade n'est pas une activité réservée seulement à des spécialistes, et que tout enseignant peut la pratiquer avec sa classe.
Un seul paramètre incontournable est à prendre en compte : celui de la SECURITE.

Voici les principales règles à respecter pour les jeux de ce fichier.

1 Placer des tapis au pied du mur (d'une épaisseur limitée à 4 cm, car au-delà, les tapis incitent les enfants à sauter et l'activité se transforme en saut en profondeur).

2 Donner l'habitude à l'élève de désescalader.

3 La parade, entre deux enfants, est plus dangereuse qu'efficace. A éviter ! (l'adulte devra veiller à parer l'enfant au niveau de la taille et non en lui tenant les pieds !).

4 Deux enfants ne doivent jamais grimper l'un sous l'autre.

5 Interdire formellement de mettre les doigts dans les points d'assurage (plaquettes, pitons, ...).

6 Tous les enfants évoluant sur le mur doivent être dans le champ de vision de l'enseignant.

7 Il faut être très rigoureux sur le respect des consignes (par exemple, ne pas dépasser la ligne matérialisée à 2m50 ou 3m du sol).

8 La hauteur de la ligne, à ne pas dépasser avec les mains, est à déterminer selon l'âge et la taille des élèves (propositions déjà citées).

9 Tous les jeux de vitesse (ex : relais par équipes) devront plutôt se dérouler sur des murs verticaux, car sur les plans inclinés, le risque de se blesser contre le mur en cas de chute est plus important.

10 Si un élève ne peut pas désescalader, il faut qu'il apprenne à bien se repousser du mur pour ne pas se blesser au contact des prises, quand il chute. Des essais sont nécessaires: on apprend à sauter, à se repousser, et même à se retourner en l'air pour anticiper la réception au sol.



doigt dans le ring...
DANGER !

Dès la 1ère séance, donner la règle d'or (elle ne s'applique que pour les jeux, sans matériel, proposés dans ce fichier).

La règle d'or

- **ne pas dépasser la limite de hauteur**
- **ne pas grimper en dessous d'un autre grimpeur**
- **désescalader pour descendre (ne pas sauter)**

PLACE ET UTILISATION DU

PHASES	I PHASE DE MISE EN ACTIVITE FONCTIONNELLE	
Nombre de séances	3 à 4	
SITUATIONS	* Entrée dans l'activité : JEUX	* Une situation de référence :
	- sollicitantes - ouvertes - spécifiées (escalade) - suffisamment complexes - adaptées au niveau des élèves	} FICHIER
OBJECTIFS	phase de découverte repérage	
EVALUATION	DIAGNOSTIQUE bilan initial pour orienter ou adapter	

FICHIER (dans un cycle d'escalade de 15 séances)

II PHASE DE STRUCTURATION	III PHASE DE REINVESTISSEMENT		
9 à 10	1 à 2		
-apprentissage systématique -organisé en ateliers / objectifs -proposition de jeux / situations problèmes - actions simplifiées mais diversifiées **FICHIER**	Retour à la situation de référence	et - ou	COMPETITION SPECTACLE SORTIE sur un autre mur d'escalade ou en milieu naturel
apprendre et progresser expérimentation	réinvestir les acquis généralisation - transfert		
FORMATIVE - FORMATRICE réguler, faciliter l'apprentissage	SOMMATIVE -NORMATIVE évaluer les acquis bilan final		

ANALYSE DE L'ACTIVITE

AFFECTIF		TECHNIQUE		
Disponibilité affective par rapport à :		Aspect mécanique pouvoir :		
l'enjeu	**l'intégrité physique**	**s'équilibrer**	**organiser sa posture**	**se déplacer**
-peur de perdre la partie (notion de jeu) -peur de perdre la face (notion d'honneur)	-peur de tomber -peur de se faire mal -peur de mourir	-P.M.E. (position de moindre effort) -points de repos -accepter les déséquilibres	-placements -richesse motrice ou répertoire gestuel : = répertoire varié de gestes d'escalade	-propulsion -transfert de poids

SOLLICITATION DE CES QUATRE GRANDS

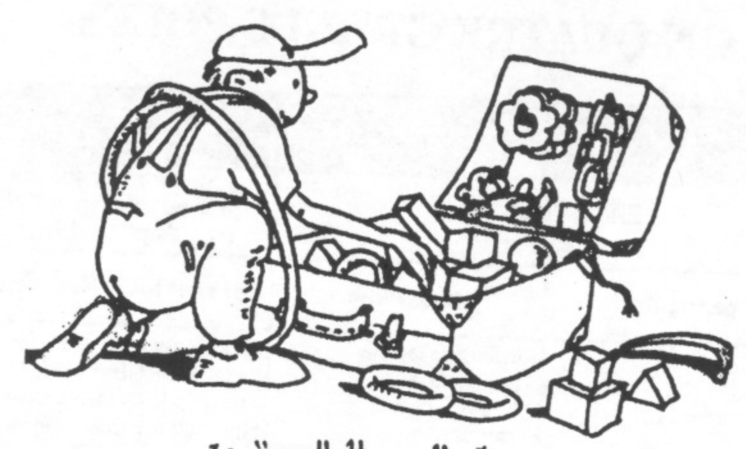
AFFECTIF	TECHNIQUE		
⊕	**Equilibre** ⊕	**Placement** ⊕	**Déplacement** ⊕
D'une manière générale, chaque fois qu'un jeu sera chargé d'émotion par rapport au risque ou à l'enjeu, ces situations se déroulant à très faible hauteur, ce pôle sera rarement saturé.	Chaque fois qu'un jeu demandera à l'enfant de réorganiser son équilibre, de trouver des placements économiques.	Concerne tous les jeux qui feront progresser l'enfant dans sa gestuelle, enrichiront son répertoire moteur, l'amèneront notamment à quitter la position stéréotypée du grimpeur à l'échelle.	Tous les jeux contenant une progression latérale, vers le haut, mais aussi vers le bas (désescalade) et qui feront prendre conscience, notamment, de la propulsion qui caractérise l'escalade.

SELON QUATRE GRANDS POLES

INFORMATION		ENERGIE
Elle est à la fois :		Savoir gérer son énergie : il s'agit d'adapter l'effort au degré de difficulté
perceptive	**analytique**	**ce sont toutes les notions de :**
- tactile - visuelle - kinesthésique	- lecture de la voie - anticipation - mémorisation - programmation - itinéraire Il s'agit de mettre les indices perçus en relation : tactique, stratégie	- P.M.E. (Position de Moindre Effort) - relâchement dans l'action - savoir éviter les tensions excessives physiques et psychologiques - " conscientisation " -notion de rythme d'escalade (vite, lent) - respiration

DOMAINES DANS LES DIFFERENTS JEUX PROPOSES

INFORMATION	ENERGIE
⊕	⊕
Ici, d'une façon très générale, chaque fois que l'élève apprendra à affiner sa perception tactile, visuelle et kinesthésique, et à traiter ces informations pour agir efficacement.	D'une manière aussi très générale, ce sont tous les jeux qui aborderont les notions de force pure (passage court difficile), de continuité dans l'effort (passage en boucle à répéter), et qui privilégieront la quantité d'action.



La "mallette collective"







découpe de carton autour des prises





bonnet pour prise.

ASPECTS PRATIQUES

Pour une utilisation optimale d'un mur d'escalade, et quels que soient sa hauteur, le nombre de prises ou l'âge des pratiquants, il est important d'avoir en tête quelques conseils pratiques qui permettent la mise en place rapide des jeux proposés.

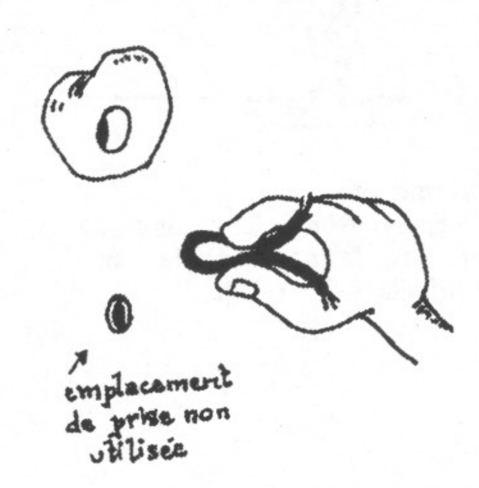
Comment résoudre quelques problèmes matériels ?

1.Pour accrocher des objets

- La "mallette collective"

On peut concevoir un outil pédagogique collectif utilisable par tous les enseignants au même titre que le matériel d'escalade. Les objets à accrocher au mur peuvent être variés :

- des bouts de laine, facilement repérables
- des bracelets avec cordelettes de 3 mm de diamètre soudées bout à bout (que l'enfant peut enfiler au poignet)
- des cubes et éléments emboîtables (type Lego) à poser sur les prises
- des découpes de cartons ou lino pouvant entourer les prises
- des "bonnets", petits sacs de tissu peuvent être confectionnés pour cacher les prises interdites
- des aimants à fixer sur les vis en acier (pensez à compter les aimants à la fin de chaque jeu !)
- des cerceaux à pendre sur les grosses prises
- des mousquetons fixés aux points d'assurage en place
- une astuce : des morceaux de corde à linge en plastique peuvent être coincés dans les trous des chevilles du mur, si toutes ne sont pas utilisées



- pour inscrire des résultats: on peut coller des fiches avec du ruban adhésif, des pastilles autocollantes (blue tac; velcro), ou attacher une ardoise avec de la ficelle



Pour avoir des critères de réussite bien visibles, on peut accrocher plusieurs rubans ou bouts de laine à la ceinture de l'enfant : à chaque consigne non respectée, l'observateur enlève un repère.

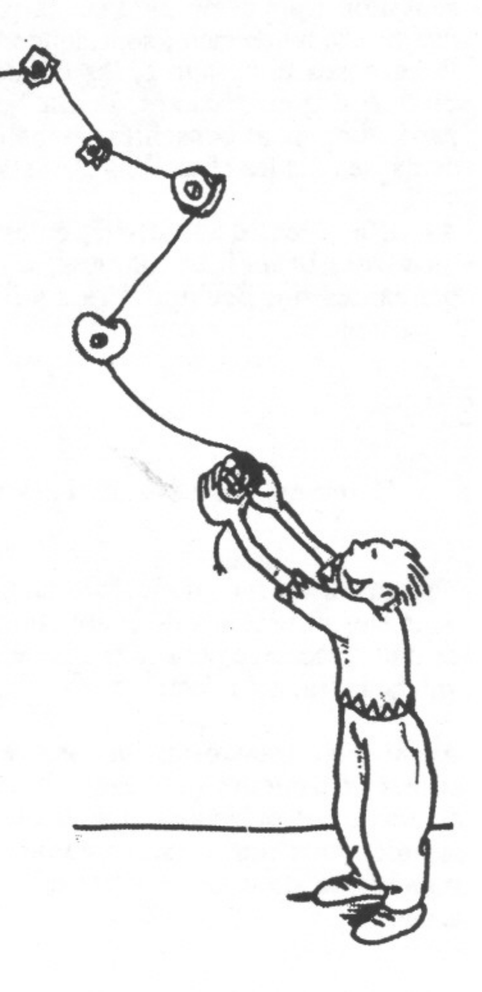


Remarque :
Rapporter un objet ne doit pas rendre la désescalade plus difficile que l'escalade.

2. Pour tracer des lignes , construire des zones

On peut inscrire à la craie les indications nécessaires aux jeux (délimitation des camps, prises interdites, valeurs des prises, zones à franchir,...) mais très vite, il devient difficile de gérer une surcharge d'inscriptions de tout ordre et de toute couleur, c'est pourquoi il est préférable d'utiliser :

- des lignes peintes ou adhésifs de couleur pour marquer des espaces utilisés régulièrement dans les jeux (exemple, une ligne horizontale marquant la hauteur à ne pas dépasser)



- des prises de couleurs différentes, servant de repères
- des élastiques (saut en hauteur) ou fils de laine attachés entre les prises pour définir une trajectoire
- utiliser des cordes en place pour délimiter des zones verticales.
- utiliser des balises au sol pour matérialiser des ateliers, des points de départ et d'arrivée .



- utiliser des cerceaux pour marquer un camp ou faciliter le décompte des objets rapportés (course au trésor).

Comment s'équiper ?

Pour démarrer une activité escalade sans matériel spécifique, il n'est pas nécessaire de prévoir une tenue particulière si ce n'est :

- des vêtements amples ne réduisant pas la mobilité et la souplesse possible du corps

- en revanche, il est important d'avoir des chaussures permettant une bonne sensation d'appui du pied sur la prise et une bonne adhérence ; sont donc à éviter les grosses chaussures, les chaussures épaisses type "basket de rue" ; sont particulièrement conseillés les ballerines de danse.....et les chaussons d'escalade!



Avant le début de l'activité, enlever les montres, bracelets, bagues, chaînes pendantes qui peuvent être sources de blessures .

Comment faire évoluer la structure artificielle d'escalade ?

Vous avez un mur d'escalade dans votre gymnase, dans votre école, vous êtes utilisateurs de la structure et vous désirez voir se transformer ce mur d'escalade pour le rendre le plus adapté possible aux enfants qui viennent pratiquer l'activité :

Avant toute transformation, assurez-vous d'une concertation avec les autres utilisateurs (collèges, clubs, centres sociaux, public...) pour connaître les exigences et souhaits de chacun. Définissez en commun les éléments non transformables, utilisés par tous, et la marge de manœuvre de chacun pour une adaptation du support au public accueilli.

Il est absolument nécessaire que cette concertation ait lieu, à la fois pour des questions de sécurité (pas de transformation sans information) et pour éviter des tensions évidentes lorsque les modifications sont à l'initiative d'un seul protagoniste.

La coordination des pratiquants suppose de la part de chacun des concessions par rapport à sa propre pratique (différence entre débutants et grimpeurs de haut-niveau). Pour cela, il est utile de rappeler qu'une voie "difficile" ne reste accessible qu'à un nombre réduit et privilégié de grimpeurs, alors qu'une voie facile avec de très nombreuses prises peut toujours être rendue plus complexe par les grimpeurs plus expérimentés, en s'interdisant certaines prises.

Une voie peut être équipée pour plusieurs niveaux de pratique. On utilisera pour cela des prises de différentes couleurs .
exemple :

dans un même "couloir" (axe de montée)
- avec deux couleurs de prises (jaunes et vertes), on obtient dans un même axe 3 voies imbriquées :
. avec toutes les prises : voie "débutants"
. la voie "jaune" : voie "intermédiaire"
. la voie "verte", voie plus difficile

En augmentant le nombre de couleurs, on augmente considérablement les combinaisons possibles.



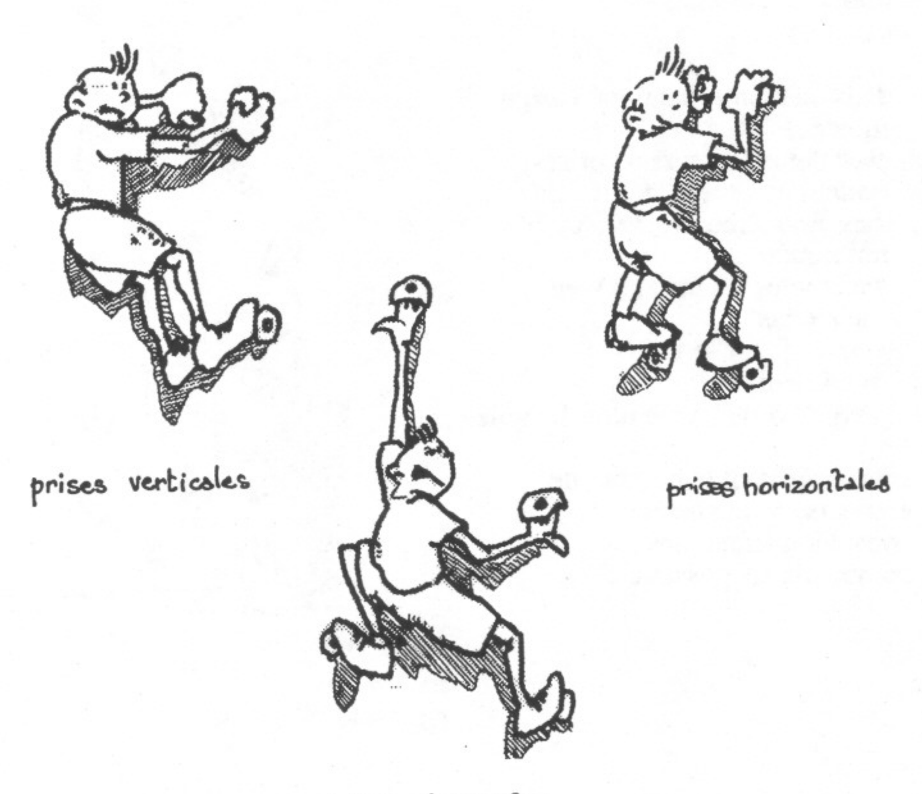
+ facile
moyen
difficile

ATTENTION : Une prise déplacée doit être correctement vissée et vérifiée, pour une sécurité maximum.

La concertation entre utilisateurs peut amener à définir un espace de pratique non transformable jusqu'à une certaine hauteur (2m50 environ) avec un maximum de prises et utilisable par les débutants.

La notion de difficulté en escalade est dépendante de plusieurs paramètres. La combinaison de ces paramètres permettra d'augmenter ou de diminuer la difficulté. Au-delà de la notion de difficulté, modifier la structure permet d'appréhender de nouvelles formes de progression, de nouvelles sensations et ainsi d'enrichir la gestuelle .

Lorsque les modalités de transformation de la structure ont été précisées et acceptées par tous les utilisateurs, voici les différentes manières de faire évoluer la structure :



Les paramètres :

1. La forme des prises :

Au-delà de la dimension de la prise, c'est également le type de préhension qui est important (prise saillante, adhérente, fuyante...).

On veillera donc à utiliser au maximum la diversité des prises, pour faire connaître le plus de types de préhension possibles (arqué, tendu, à plat, un ou plusieurs doigts, pincettes...). On note cependant que pour les jeux proposés, il n'est pas très utile de réduire la dimension des prises. La difficulté doit être recherchée davantage à travers d'autres paramètres, l'objectif recherché n'étant jamais d'améliorer la force physique des doigts.

2. Le sens de préhension :

On peut faire tourner les prises sur leur support avec une clé adaptée et ainsi transformer considérablement les possibilités de progression:

- prise horizontale : le plus facile, car la force exercée s'oppose directement à la pesanteur

- prise verticale : plus difficile car il est nécessaire de construire une force d'opposition plus complexe qui mobilise toute la tonicité du corps ; la gestuelle construite sera donc plus riche, les équilibres recherchés plus complexes

- prise inversée : très propice à la compréhension des oppositions entre segments supérieurs (bras, tronc) et segments inférieurs (jambes), elle augmente encore la difficulté.

Plus on tourne la prise "vers le bas", plus on augmente la difficulté du passage.

La combinaison de ces différents types de préhension, et des multiples variantes possibles crée la complexité (voies à thème : Dülfer, inversées,...)

C'est donc l'un des paramètres le plus intéressant à faire évoluer. Il

nécessite très peu de temps (desserrer et resserrer la prise) et permet de construire de nouvelles situations .

3. Le nombre de prises, l'éloignement :

On peut faire varier le nombre de prises dans une voie, ce qui correspond à augmenter la distance (éloignement) entre deux prises. Plus cette distance augmente, plus la difficulté croît. Cependant, on se retrouve très rapidement face à des problèmes de taille (morphologie) qui interviennent dans la résolution du problème. En outre, c'est très souvent une question de force musculaire qui permettra de répondre au problème posé (puissance du blocage). Ce n'est donc pas le paramètre le plus intéressant à faire évoluer pour des débutants et des enfants en bas âge (ou du moins à utiliser avec modération).
Pour éliminer des prises, il est préférable d'utiliser des marques (scotch, repères, ...) plutôt que d'enlever des prises.

On prendra soin d'enrichir au maximum le support en assurant au moins 7 à 10 prises au m2 pour permettre à tous des réponses ouvertes, adaptées au niveau de chacun.

4. L'inclinaison du mur :

Lorsque la structure est mobile (inclinaison variable), il sera très intéressant de proposer un même exercice avec des inclinaisons différentes. On augmente ainsi progressivement la difficulté en se rapprochant de la verticale. On peut même envisager une inclinaison négative.

ESCALADE ET COMPETENCES

En 1991, le Ministère de l'Education Nationale définissait une "Nouvelle Politique pour l'Ecole " (N.P.E.), réorganisant la scolarité primaire en trois cycles pédagogiques :

- cycle des apprentissages premiers (de 2-3 ans à 4-5 ans): cycle 1
- cycle des apprentissages fondamentaux (de 5-6 ans à 7-8 ans): cycle 2
- cycle des approfondissements (de 8-9 ans à 10-11 ans): cycle 3

La nouvelle politique pour l'école met l'accent sur la construction continue de compétences clés à travers des activités disciplinaires.

Voici, sous forme de tableau (un par cycle), une proposition de mise en relation des différentes compétences visées en E.P.S. pour chaque cycle, et des actions repérées en escalade comme indicateurs de l'acquisition de la compétence.

CYCLE I - " L'ENFANT S'ENGAGE

COMPETENCES	SOLLICITATION DE LA COMPETENCE PAR L'ESCALADE
C 1 Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires : courir, grimper, lancer, sauter, glisser, chuter, tirer, pousser, manipuler...	
C 2 Oser réaliser, en sécurité, des actions dans un environnement proche et aménagé.	
C 3 Participer avec les autres à des activités corporelles d'expression, avec ou sans support musical, et à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.	

DANS L'ACTION, A SON INSU "

SITUATIONS EN ESCALADE QUI DEVELOPPENT LA COMPETENCE	ACTIONS REPEREES CHEZ L'ENFANT
- utiliser le répertoire gestuel du grimpeur	- monter - descendre - traverser - chuter, sauter
- accepter le risque de chuter - accepter le risque de perdre la partie - connaître ses possibilités du moment par rapport à l'obstacle à franchir	- monter le plus haut possible sur le mur sans matériel (environ 2m50) - désescalader - participer à l'action de son équipe pour gagner - accepter de quitter le sol
- participer, avec les autres, à des jeux d'escalade - tenir des rôles de grimpeur, de juge - s'organiser à plusieurs	- respecter les règles du jeu, les consignes - respecter les règles de sécurité de l'escalade - respecter les espaces d'évolution

CYCLE II - "L'ENFANT ANALYSE

COMPETENCE	SOLLICITATION DE LA CIMPETENCE PAR L'ESCALADE
C1 Réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne, telles courir et sauter par-dessus un ou plusieurs obstacles, courir et lancer, ou d'autres combinaisons d'actions élémentaires.	
C2 appréhender, dans la réalisation de ces actions, les notions de déplacement, de durée, de vitesse.	
C3 Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme, en prenant conscience de ses limites.	
C4 Agir en fonction d'un risque, reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche.	
C5 Agir en fonction des autres, selon des règles, et tenir divers rôles dans une équipe.	
C6 S'engager dans une action individuelle ou collective visant à communiquer aux autres un sentiment ou une émotion.	

SON ACTION"

SITUATIONS EN ESCALADE QUI DEVELOPPENT LA COMPETENCE	ACTIONS REPEREES CHEZ L'ENFANT
- combiner propulsion des jambes et traction des bras - transférer le poids du corps - utiliser les prises de mains dans différents sens - avoir des appuis pédestres précis - s'équilibrer - s'informer - décider - manipuler du matériel d'assurage	- grimper «mains à plat» sur le pan incliné - réaliser une traversée - atteindre le maximum de prises à partir d'une seule prise («la pieuvre») - se centrer sur ses pieds («petit poucet») - diversifier ses positions d'équilibre (de 1 à 4 appuis) - choisir la bonne combinaison de prises pour réussir le passage
- aller le plus haut possible - aller le plus loin possible (traversée) - choisir un itinéraire - accélérer ou ralentir son rythme de progression selon la difficulté et la complexité de la voie - transférer le poids du corps	- repérer la hauteur atteinte, le point le plus éloigné que l'on a atteint - annoncer à l'avance son cheminement - aller lentement quand c'est facile, vite quand c'est difficile
- s'échauffer - trouver des positions de moindre effort dans les voies - se ménager des temps de repos entre les essais dans les voies - répéter des parcours en boucle - réaliser des voies difficiles	- trouver une position ou l'on peut lâcher les bras - pouvoir enchaîner plusieurs voies pendant la séance - fournir un effort court et intense pour réaliser un passage - fournir un effort prolongé pour atteindre l'arrivée de la voie sans se reposer (enchaînement, réussite de la voie)
- s'engager ou non dans un passage - accepter le risque de chuter - accepter d'assurer et d'être assuré - accepter d'être descendu en moulinette - accepter de perdre ou de gagner	- accepter les jeux de défi et de compétition - accepter d'être vu, apprécié, jugé - accepter de grimper le plus haut, le plus loin possible (traversée) - accepter : le moins de temps (pression temporelle), le jamais fait, l'inconnu (la complexité), le plus dur (intensité de l'effort, difficulté)
- être «assureur» - être «assuré» - être «contrôleur» - respecter et contrôler les règles de jeu, les règles de fonctionnement du groupe - utiliser correctement le matériel, en prendre soin	- respecter la tâche, les consignes, les espaces d'évolution - respecter les règles de sécurité - tenir les rôles de grimpeur, juge, partenaire contrôleur
- prendre en compte la dimension esthétique de la gestuelle de l'escalade (danse-escalade)	- élaborer une chorégraphie verticale (danse-escalade)

CYCLE III - "L'ENFANT ANTICIPE

COMPETENCE	SOLLICITATION DE LA CIMPETENCE PAR L'ESCALADE
C1 Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement.	
C2 Utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace dans la pratique d'activités physiques, sportives et d'expression.	
C3 Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.	
C4 S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.	

SUR L' ACTION"

SITUATIONS EN ESCALADE QUI DEVELOPPENT LA COMPETENCE	ACTIONS REPEREES CHEZ L'ENFANT
- combiner propulsion des jambes et traction des bras - transférer le poids du corps, avoir son centre de gravité au dessus des points d'appui - utiliser les prises de mains dans différents sens - avoir des appuis pédestres précis, utiliser l'adhérence - s'équilibrer - s'informer - décider - manipuler du matériel d'assurage	- grimper le pan incliné sans les mains - réaliser une traversée sans chute, «enchaîner»une voie - diversifier ses positions d'équilibre, accepter les déséquilibres - choisir ses prises en regardant, en touchant, en écoutant des conseils - sentir la position de son corps dans l'espace - savoir s'économiser
- utilisation correcte et efficace du matériel - utilisation adéquate des techniques d'escalade et de descente - utilisation correcte du vocabulaire - prise en compte des techniques d'échauffement spécifiques (ex : doigts) - connaissance des différentes formes de pratiques et de «l'éthique» de l'escalade - connaissance de soi, de ses capacités, de ses compétences - connaître les règles de sécurité	- utiliser le descendeur, le gri-gri ; mettre seul son baudrier, plier une corde - pouvoir «lire» une voie, anticiper ses mouvements - se souvenir des passages réalisés - descendre en rappel, grimper en tête, grimper en «artificiel»... - utiliser le vocabulaire spécifique, ex «sec,du mou» - savoir définir son type de pratique (solo,second, en tête) - connaître «l'éthique de l'escalade» - savoir s'échauffer - savoir s'engager à bon escient, savoir gérer ses efforts - pouvoir énoncer les règles de sécurité
Assumer les rôles de : - assureur - grimpeur - contrôleur (enfants par trois pour une voie) Et à l'occasion : ouvreur, arbitre.	- assurer correctement le grimpeur - faire confiance à son assureur (se laisser tomber) - surveiller l'assurance, conseiller le grimpeur - respecter les règles de sécurité - inventer un passage en sélectionnant des prises - juger la hauteur atteinte (ou tout autre critère donné par la situation)
- choix des voies par rapport à la cotation - mise en place d'un projet individuel : entraînement à la performance, recherche d'autonomie par la maîtrise de l'escalade en tête etc... - se préparer pour une rencontre de fin de cycle ou une compétition (ex : USEP) - préparation d'un spectacle danse-escalade	- choisir une voie à son niveau - savoir s'engager, savoir désescalader en cas d'impasse - choisir le bon contrat avec son compagnon de cordée - accepter d'être vu, jugé

MODE D'EMPLOI D'UNE FICHE

CYCLE CONCERNE :

C1	C2	C3

Les rectangles hachurés indiquent si le jeu est destiné prioritairement à des enfants de cycle 1, 2 ou 3 (dans le cadre scolaire).

Ce symbole signifie que ce jeu peut être également proposé avec matériel d'assurage (encordé).

NOM DU JEU :

Il est important que chaque jeu ait un titre qui permette à l'enfant de l'identifier et de le mémoriser. La dénomination du jeu peut aussi solliciter l'imaginaire de l'enfant et activer ainsi sa motivation et sa participation.

DESSIN :

Il illustre la situation.

DISPOSITIF :

C'est l'ensemble des éléments, constituant le milieu aménagé, nécessaire au jeu. Il comprend :

- l'explication de la position de départ et d'arrivée clairement matérialisée
- l'organisation matérielle : inventaire de l'ensemble des objets nécessaires

. l'organisation de la classe : le jeu est expliqué pour un mode d'organisation spécifique (seul ; par équipe ; par atelier...).

BUT :

C'est ce que l'enfant doit réaliser.

CONSIGNES :

Ce sont les indications à donner aux enfants pour les mettre en activité, en leur indiquant également les **contraintes du jeu** et les **règles de sécurité**.

CRITERES DE RÉUSSITE :

Ils permettent à l'enfant de connaître le **résultat de son action.** Ils sont observables, simples et connus de l'enfant.

VARIANTES :

Deux types de variantes sont exprimés :
- . les variantes internes au jeu : variables ou évolutions des règles pour un même but
- . les variantes d'organisation : modifications liées à l'organisation de la classe.

OBJECTIFS :

Le tableau en bas de fiche permet d'expliciter les apports spécifiques de l'activité escalade (cf. tableau Analyse de l'activité) inclus dans chaque jeu.

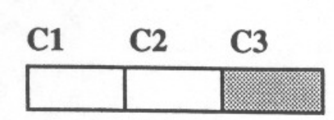
Les pastilles plus ou moins hâchurées permettent de visualiser quel pôle de l'escalade est le plus sollicité dans le jeu décrit :
l'affectif, la technique, l'information, l'énergie.

Nous soulignons que l'escalade est une activité globale et que tous ces aspects sont simultanément mis en jeu dans l'action de grimper.

FICHIER DE JEUX







AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◔	◑	◑	●	◑

L'ADDITION

DISPOSITIF :
- 1 prise de départ repérée ainsi qu'une prise d'arrivée
- par équipes de 3 à 4 joueurs
- escalade en traversée.

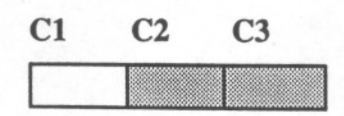
BUT :
- reproduire le mouvement réalisé précédemment, ajouter un mouvement supplémentaire, pour construire la plus longue traversée possible.

CONSIGNES :
- les enfants passent chacun à leur tour
- le grimpeur reproduit la traversée et ajoute un mouvement (utilisation de 2 nouvelles prises pour les mains).

CRITERES DE REUSSITE :
- atteindre la prise d'arrivée.

VARIANTES :
- coder le déplacement (dessin ou numérotation des prises)
- défi : ajouter un mouvement difficile, pour mettre ses partenaires en difficulté.

OBSERVATIONS :
- très bon exercice de mémorisation et d'observation.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	●	○	○	◕

L'ASCENSEUR

DISPOSITIF :

- matérialiser une ligne horizontale au-dessus de laquelle l'enfant n'a pas le droit de tenir des prises, mais qu'il pourra dépasser de la main pour aller poser un objet
- placer sur le mur, à bout de bras de l'enfant placé en-dessous de cette ligne, un point d'ancrage (mousqueton sur une plaquette d'assurage, crochet auto-collant...)
- placer au sol des réserves d'anneaux, de bracelets..., d'objets à ramasser et à accrocher sur le mur.

BUT :

- ramasser le plus possible d'objets placés au pied du mur et les accrocher sur le mur aux points d'ancrage.

CONSIGNES :

- se placer sur le mur.
- ramasser un objet au sol sans mettre les pieds à terre (descendre très bas sur ses appuis) et l'accrocher ensuite sur le mur au point imposé sans prendre de prise au-dessus de la ligne (se grandir sur ses appuis).

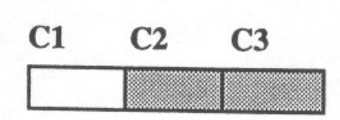
CRITERE DE REUSSITE :

- avoir ramassé et accroché plus d'objets que les autres grimpeurs sans avoir posé le pied à terre ni dépassé la ligne de blocage pour les mains.

VARIANTE :

- on peut renouveler l'opération en traversant vers un autre point de ramassage tant qu'on ne met pas le pied à terre.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	◕	◑	◑	●	◑

L'AVEUGLE

DISPOSITIF :

- un foulard point d'arrivée, un foulard pour bander les yeux
- par groupe de 2
- un enfant a les yeux bandés
- l'autre en retrait du mur (pas en parade).

BUT :

- réaliser une voie les yeux bandés.

CONSIGNES :

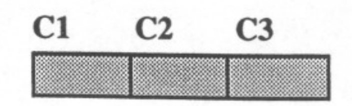
- 2 possibilités de présenter le jeu :
  . l'enfant réalise la voie les yeux ouverts, puis essaie de la répéter les yeux bandés
  . l'enfant grimpe les yeux bandés, sans avoir auparavant essayé la voie.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher le foulard.

VARIANTES :

- défi à 2, un élève accroche un foulard sur le mur, son partenaire essaie d'aller le décrocher, les yeux bandés, en ayant repéré sa position
- l'élève au sol peut guider oralement son camarade
- l'enfant peut également prendre des informations pendant le passage des autres grimpeurs (travail de mémorisation).



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	●	◑	○	○	◔

L'ARTISTE

DISPOSITIF :

- une feuille collée au mur
- un feutre accroché près de la feuille
- un modèle de dessin au pied de chaque voie
- équipes de 5 joueurs
- pas de temps imposé.

BUT :

- reproduire le modèle, chaque joueur dessinant un élément du modèle (une tête, un personnage, une maison,...).

CONSIGNES :

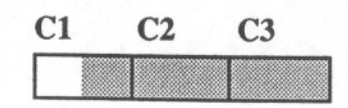
- grimper à tour de rôle
- ne dessiner qu'un seul élément à chaque passage (le nez, la bouche, ...).

CRITERE DE REUSSITE :

- reproduire tous les éléments du modèle.

VARIANTE :

- d'organisation : jeu par équipe en compétition (relais), la première équipe ayant réalisé le dessin a gagné.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◔	○	◕	◕	◑

LE BERET

DISPOSITIF :

- un foulard ou un objet est accroché sur le mur à 2,50m, 3m de haut
- les enfants sont répartis en 2 équipes équilibrées et sont numérotés de part et d'autre du foulard en bas du mur
- plusieurs jeux peuvent se faire sur un même mur, en parallèle, pour un seul meneur.

BUT :

- atteindre le foulard ou l'objet avant son adversaire.

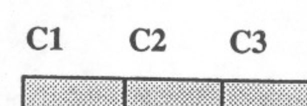
CONSIGNES :

- le numéro appelé par le meneur de jeu doit grimper jusqu'au foulard et le toucher avant son adversaire
- l'équipe marque un point si son grimpeur touche le foulard en premier

CRITERE DE REUSSITE :

- totaliser plus de points que l'équipe adverse dans le temps donné (ou nombre d'appels donné).





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	◕	●	○	◔	○

LES CERCLES (dedans dehors)

DISPOSITIF :

- cercles dessinés à la craie sur le mur, ou cerceaux accrochés (veiller à englober 4 ou 5 prises à l'intérieur de chaque cercle)

BUT :

- être regroupé à l'intérieur du cercle.

CONSIGNES :

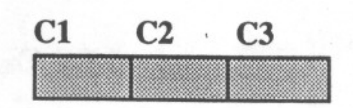
- grimpeur : utiliser les prises à l'intérieur du cercle pour s'y maintenir recroquevillé
- observateur : observe si la règle est respectée, si aucune partie du corps ne sort du cercle.

CRITERE DE REUSSITE :

- n'avoir plus aucune partie du corps à l'extérieur du cercle.

VARIANTES :

- utiliser les prises à l'extérieur du cercle (les plus proches) pour cacher le cercle avec son corps
- changer de cercle au signal (par équipe)
- un meneur de jeu alterne la consigne (dedans - dehors).



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	●	○	○	○	◔

LA CHAINE

DISPOSITIF :

- équipes de 4 à 5 grimpeurs
- un objet à se faire passer (descendeur, balle de tennis, ...)
- une ou plusieurs équipes sur le mur selon la largeur, les pieds à un mètre du sol, chaque grimpeur espacé d'un mètre.

BUT :

- faire passer l'objet du grimpeur n° 1 au grimpeur n° 5 sans le faire tomber.

CONSIGNES :

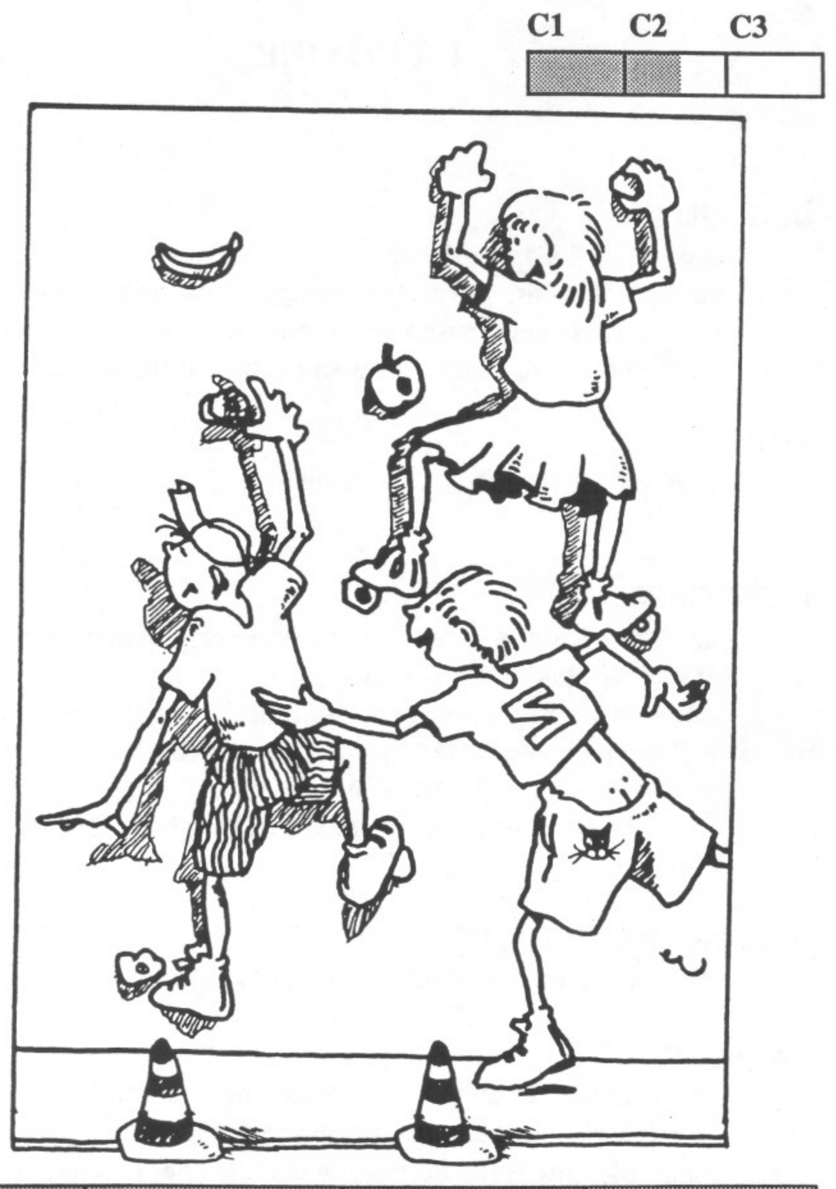
- au signal, les grimpeurs d'une équipe se posent en équilibre sur le mur à l'emplacement indiqué
- dès que l'enseignant ou un enfant donne l'objet au premier grimpeur, celui-ci le fait passer à ses partenaires
- on a le droit de se déplacer sur le mur
- lorsque le dernier grimpeur reçoit l'objet, la chaîne est terminée et réussie.

CRITERE DE REUSSITE :

- avoir réussi toute la chaîne sans faire tomber l'objet.

VARIANTE :

- chronométrer le temps de la chaîne pour départager les équipes (avoir réussi la chaîne dans le temps le plus court)
- réaliser le plus grand nombre de chaînes aller et retour à la suite.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	◔	○	○	◔	◕

CHAT PERCHE

DISPOSITIF :

- le camp des souris : le mur d'escalade
- des balises posées à quelques mètres du mur, sur une ligne parallèle à ce dernier
- position de départ : un chat au sol et des souris accrochées au mur.

BUT :

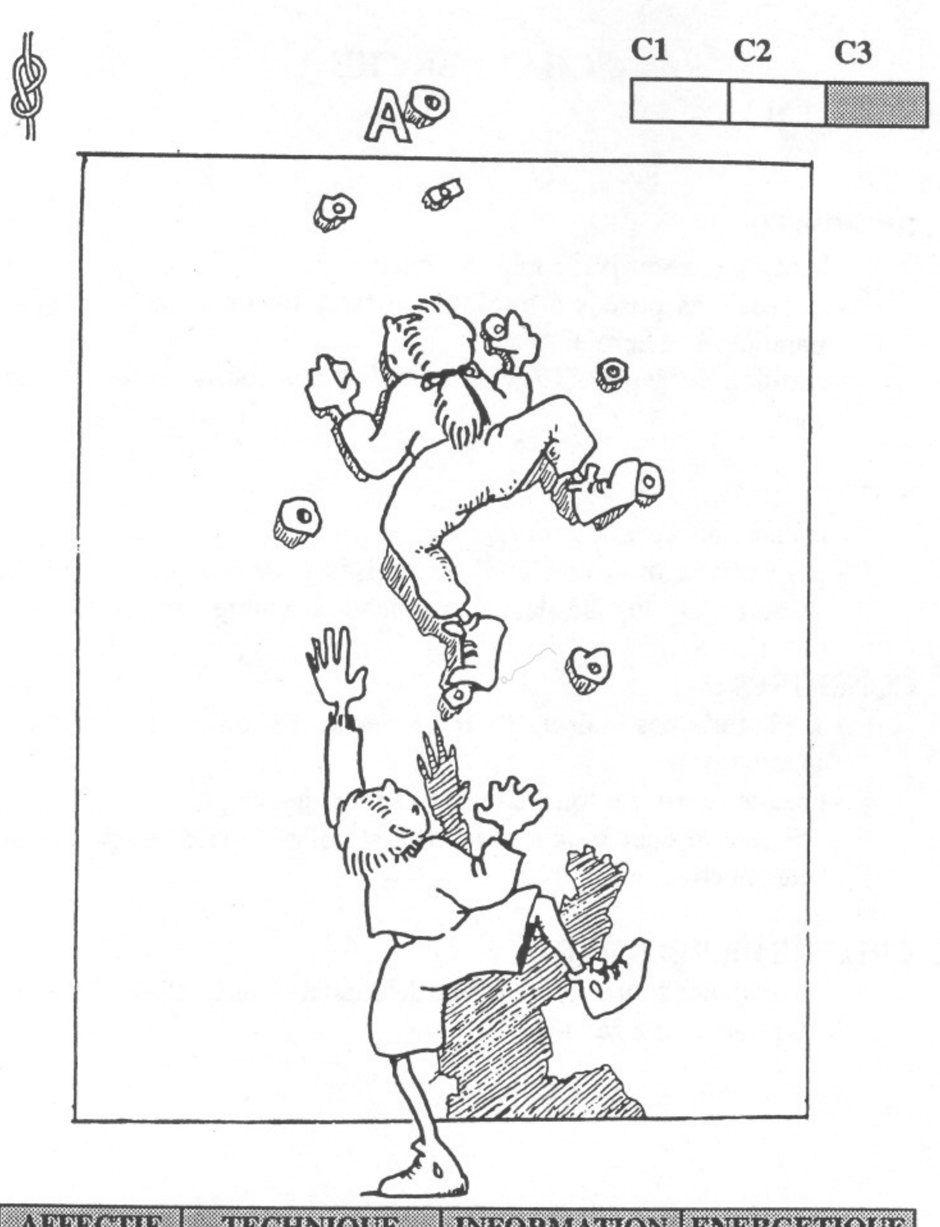
- le chat : attraper une souris
- les souris : toucher l'une des balises pour marquer un point, retourner sur le mur, puis aller toucher une autre balise.

CONSIGNES :

- le chat n'a pas le droit d'attraper les souris lorsqu'elles sont sur le mur
- chaque souris qui touche une balise marque un point
- lorsque le chat touche une souris, celle-ci perd ses points et devient chat.

CRITERE DE REUSSITE :

- la première souris ayant atteint le capital points défini (5 points, 10 points, ...) a gagné.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	○	◑	◑	●	◔

LE CHEF D'ORCHESTRE

DISPOSITIF :

- une prise ou ligne d'arrivée matérialisée
- par 2, un grimpeur, un chef d'orchestre
- les 2 joueurs sont partenaires

BUT :

- réaliser la voie en étant oralement guidé par le chef d'orchestre.

CONSIGNES :

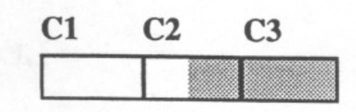
- le grimpeur ne se déplace qu'en respectant les directives du chef d'orchestre (ex. : pied droit sur prise jaune, main gauche sur prise rouge, ...)
- un élève grimpe, un élève guide, puis inverser les rôles.

CRITERE DE REUSSITE :

- réussir la voie en ne prenant que les prises indiquées par le chef d'orchestre.

VARIANTES :

- le grimpeur a les yeux bandés
- on peut téléguider l'escalade et la désescalade
- même jeu en traversée.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	◑	◔	◕	◕	◔

LES CIBLES

DISPOSITIF :

- entourer les prises avec des craies de couleur (les cibles) et attribuer un certain nombre de points à chaque cible en fonction de la difficulté du passage ou de la hauteur par rapport au sol
- équipes de 2 .

BUT :

- toucher les prises choisies par l'équipe.

CONSIGNE :

- chaque équipe choisit dans un temps donné des cibles à atteindre ; pour que les points des cibles soient validés, il faut que les deux joueurs de l'équipe touchent la cible chacun à leur tour et désescaladent sans sauter.

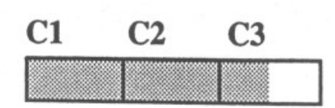
CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe qui a le plus de points est gagnante.

COMMENTAIRE :

- cet exercice est essentiellement un jeu de stratégie d'équipe (à 2, faire les bons choix de cibles accessibles).





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◑	◑	●	◕	◑

LA CLOCHETTE

DISPOSITIF:

- matérialiser un parcours en triangle avec un point de départ et un point d'arrivée
- accrocher une clochette au sommet du triangle
- 5 à 6 joueurs par parcours.

BUT :

- effectuer le parcours en faisant sonner la clochette au passage

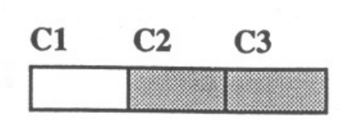
CONSIGNE :

- grimper jusqu'à la clochette, la faire sonner et rejoindre le point d'arrivée.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher la prise d'arrivée en ayant fait tinter la clochette.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◔	◔	◑	○	●

COMPETITION INTER-EQUIPES

DISPOSITIF :

- classe divisée en deux équipes
- faire des groupes de 3 élèves au pied de chaque voie
- 2 réserves de bracelets de 2 couleurs (une couleur par équipe, cordelettes fines d'escalade collées bout à bout)
- placer dans chaque voie 3 mousquetons repérés à 3 hauteurs différentes
  ex. : mousqueton rouge au point le plus haut =3 points
  mousqueton jaune au point intermédiaire =2 points
  mousqueton bleu au point le plus bas =1 point
- un chrono pour organiser les rotations.

BUT :

- accrocher dans les mousquetons les plus haut placés, le plus possible de cordelettes de la couleur de son équipe, pendant toute la durée de la rencontre.

CONSIGNES :

- chaque groupe de 3 enfants se place au pied d'une voie (placer un groupe de chaque équipe en alternance au pied du mur)
- au signal, un grimpeur par groupe escalade pour accrocher un seul bracelet à la fois au plus haut de ses possibilités, désescalade sans sauter et laisse la place au second puis au troisième
- l'enseignant a la garde de la réserve de bracelets et les distribue à la demande, un à la fois par grimpeur
- au second signal, les enfants cessent de grimper (ils ont pu recommencer autant de fois qu'ils l'ont voulu entre les deux signaux).
- on décale les équipes d'un rang pour changer de voie, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cordées soient passées sur toutes les voies (diviser le temps total par le nombre de voies pour déterminer le temps d'escalade entre les rotations).

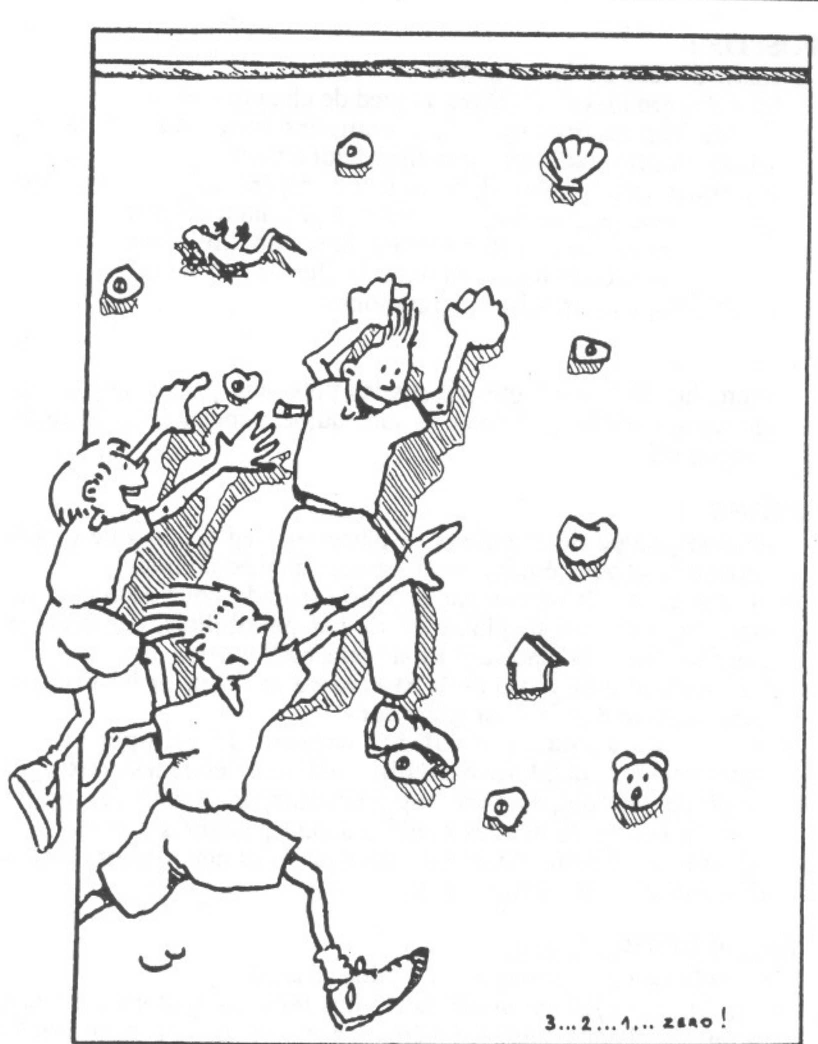
CRITERES DE REUSSITE :

- avoir fait plus de points que l'équipe adverse
- à la fin de la partie, on décroche tous les mousquetons, on totalise les points de chaque équipe, repérés grâce à la couleur du mousqueton et des cordelettes.

COMMENTAIRE :

- situation de réinvestissement à proposer en fin de cycle

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◑	○	○	◑	◕

LE COMPTE A REBOURS

DISPOSITIF :

- une ligne de départ à 5 mètres du mur
- tous les joueurs derrière la ligne
- l'enseignant ou un joueur décompte de 10 à zéro, puis de 9 à zéro, puis de 8...

BUT :

- atteindre le mur et s'accrocher avant la fin du compte à rebours.

CONSIGNES :

- il faut être accroché au mur à la fin du décompte (aucun appui au sol)
- les joueurs gagnants retournent au départ pour un nouveau décompte
- changer de place au départ pour ne pas s'accrocher toujours au même endroit.

CRITERES DE REUSSITE :

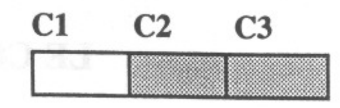
- n'avoir aucun appui au sol et rester 5 secondes sans tomber.

VARIANTES :

- s'accrocher au mur en lâchant une main ou un pied...
- remettre tous les enfants en jeu à chaque décompte.

COMMENTAIRE :

- très bon exercice de mise en train et de découverte du mur.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◔	○	◕	◕	◑

LA COURSE POURSUITE

DISPOSITIF :

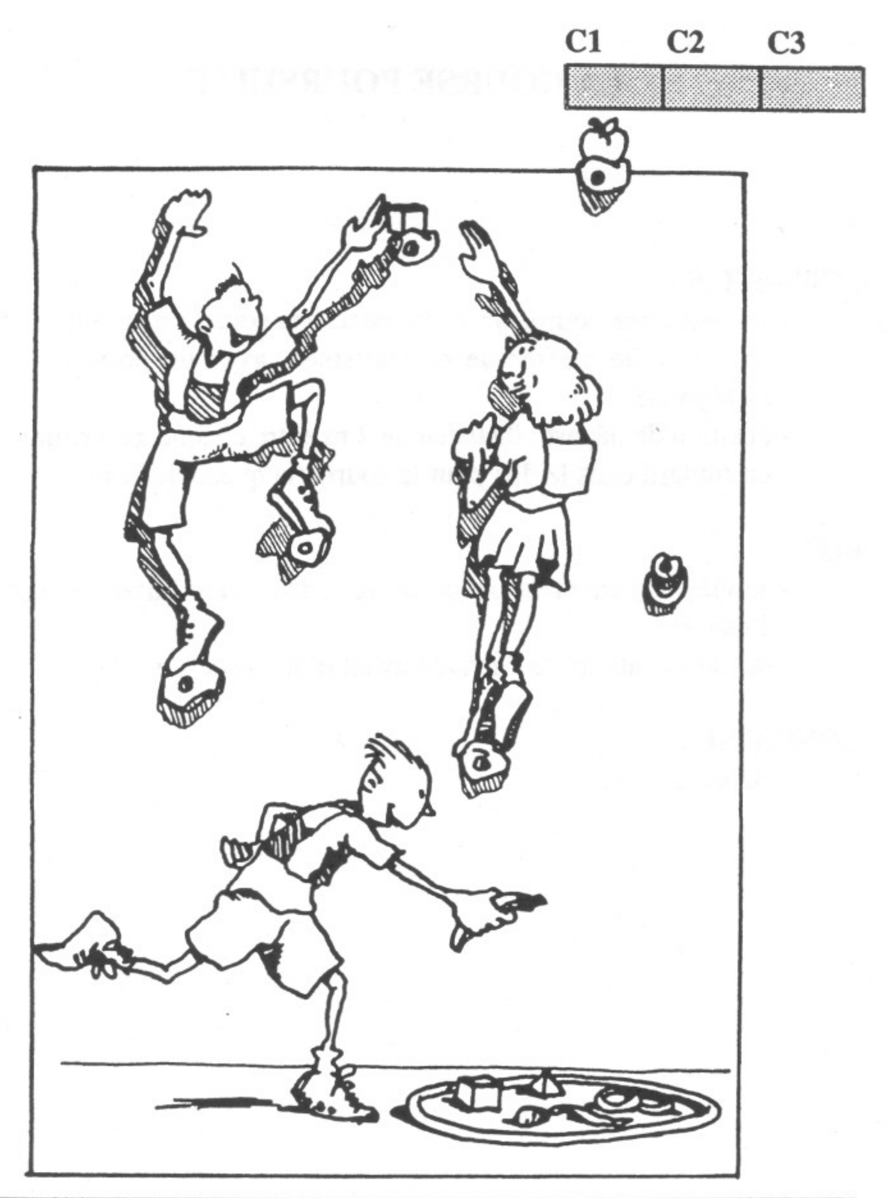
- se mettre par équipe de 2 : un chat, une souris poursuivie
- la poursuite s'effectue en traversée, avec un point d'arrivée matérialisé
- position de départ : distance de 2 m entre chaque grimpeur
- un foulard dans le dos pour la souris (la queue de la souris).

BUT :

- le chat : attraper la queue de la souris avant qu'elle n'atteigne l'arrivée
- la souris : atteindre l'arrivée avant d'être touchée.

CONSIGNE :

- départ au signal.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	◑	◔	◑	◑	●

LA COURSE AUX TRESORS

DISPOSITIF :

- installer sur le mur des objets (aimants, bouts de laine...) en grand nombre
- 2 équipes s'affrontent.

BUT :

- ramasser le plus grand nombre d'objets posés sur le mur.

CONSIGNES :

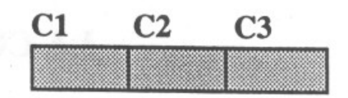
- au signal, tous les élèves montent sur le mur, ramassent un seul objet, descendent, posent l'objet dans un cerceau ("coffre" de l'équipe) et remontent chercher un autre objet
- le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objet sur le mur.

CRITERE DE REUSSITE :

- ramener plus d'objets que l'autre équipe.

VARIANTE :

- une équipe pose les objets sur le mur, puis l'autre équipe ramasse tous les objets le plus rapidement possible (chronomètre) et on inverse les rôles.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◕	◕	◑	◑	◑

LE CROISEMENT

DISPOSITIF :

- par équipes de 2.
- matérialiser une ligne à 2m du sol, à ne pas dépasser avec les mains
- escalade en traversée.

BUT :

- les joueurs sont partenaires et essaient de se croiser sur le mur.

CONSIGNES :

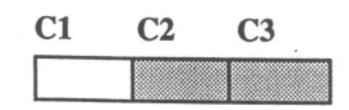
- choisir une prise de départ
- rejoindre la prise de départ de son partenaire sans mettre un pied au sol.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la prise de son camarade.

VARIANTE :

- une " chenille " composée de plusieurs élèves croise une autre " chenille ".



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◔	◔	◑	●	○

L'ECUREUIL

DISPOSITIF :

- un point de départ et un point d'arrivée matérialisés en traversée
- 4 prises repérées, d'une valeur de 1 à 4 points, selon leur éloignement du point de départ
- équipes de 2: un grimpeur " écureuil " et un observateur
- l'écureuil dispose d'un capital de 3 graines (mousquetons, bouts de laine, ...).

BUT :

- l'écureuil devra réaliser la traversée en essayant de déposer sa graine sur la prise qui lui rapportera le plus de points possibles.

CONSIGNES :

- l'écureuil a 3 essais ; il emporte chaque fois une graine qu'il dépose sur la prise la plus éloignée qu'il pourra atteindre
- l'écureuil ne peut pas reculer ; en cas de chute, il perd le bénéfice de sa graine
- l'observateur compte les points obtenus à l'issue des 3 passages.

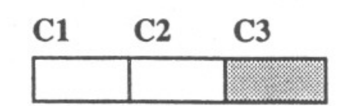
CRITERES DE REUSSITE :

- réaliser un maximum de points
- réaliser plus de points que son adversaire.

VARIANTE :

- ce jeu peut se faire à la verticale, il peut servir de préparation à la " compétition inter-équipes " (cf. fiche correspondante).





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	●	◕	◔	○

L'EGYPTIEN

DISPOSITIF :

- une ligne de départ, une ligne d'arrivée
- par 2, un observateur, un grimpeur
- chaque grimpeur a une gommette sur chaque hanche.

BUT :

- grimper en se déplaçant de profil (jamais face au mur).

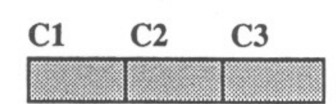
CONSIGNES :

- réaliser la voie (traversée ou verticale) en conservant le bassin de profil, toujours du même côté, ou changement de profil au cours de l'escalade
- inverser les rôles.

CRITERE DE REUSSITE :

- le grimpeur réussit la voie et l'observateur, face au mur, bien aligné avec le grimpeur, doit toujours voir la gommette.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	◕	●	◔	◔

L'ENTONNOIR

DISPOSITIF :

- un parcours en entonnoir, matérialisé sur le mur, avec une prise de départ et une prise d'arrivée.

BUT :

- atteindre la prise d'arrivée en passant dans l'entonnoir.

CONSIGNE :

- garder les pieds et les mains à l'intérieur des 2 lignes de l'entonnoir.

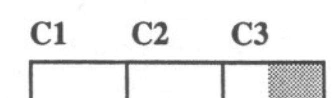
CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la ligne d'arrivée en utilisant les prises dans l'entonnoir.

VARIANTES :

- réaliser le parcours avec les prises extérieures à l'entonnoir, du plus étroit au plus large
- l'entonnoir peut être vertical ou horizontal.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◐	●	◐	◔	○

LE FIL A PLOMB

DISPOSITIF :

- placer sur le baudrier, ou à la ceinture, une sangle qui pend, avec un descendeur qui arrive au niveau des genoux
- matérialiser une ligne de départ, une ligne d'arrivée
- escalade en traversée
- par 2 : un grimpeur, un observateur.

BUT :

- réussir la traversée et atteindre l'arrivée en respectant la consigne.

CONSIGNES :

- grimpeur : il traverse à droite, il n'a le droit de déplacer le pied gauche que lorsque le fil à plomb est au-dessus de son pied droit
- observateur : il observe le déplacement du grimpeur, le renseigne sur le moment où le fil à plomb est aligné sur le pied d'appui (pied droit).

CRITERES DE REUSSITE :

- réussir la traversée
- à chaque déplacement, le fil est à l'aplomb du point d'appui.

VARIANTES :

- faire l'exercice en traversée dans l'autre sens
- faire l'exercice à la verticale.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◑	●	◑	◑	◔

LA FRONTIERE

DISPOSITIF :

- matérialiser plusieurs voies verticales avec un point d'arrivée repéré
- tracer une ligne verticale sous ce point (la frontière)
- répartir les enfants par équipes de 4 au pied des voies
- ils grimpent à tour de rôle.

BUT :

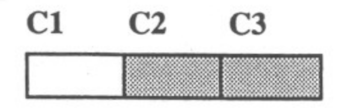
- atteindre le haut de la voie sans jamais changer de zone pour les mains et les pieds.

CONSIGNES :

- atteindre le repère avec une règle de déplacement à respecter : pendant toute l'escalade, les mains doivent rester d'un côté de la frontière, et les pieds de l'autre
- les observateurs témoignent du respect de la règle du jeu.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le haut de la voie malgré la contrainte.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◕	◔	○	○	●

L'HORLOGE

DISPOSITIF :

- 2 équipes réduites (4 élèves)
- matérialiser 2 espaces :
  . un parcours vertical
  . 4 prises repérées formant un parallèlogramme (sécurité); cf. dessin
- un objet (un anneau) à se faire passer, pour l'équipe de l'horloge.

BUT :

- pour l'équipe de l'horloge : faire circuler l'objet le plus rapidement possible sans tomber
- pour l'équipe relais : réaliser le relais vertical le plus rapidement possible.

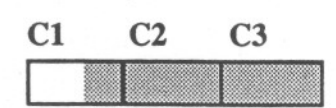
CONSIGNES :

- pour l'équipe de l'horloge : les 4 grimpeurs se placent aux 4 sommets du parallèlogramme, et se passent l'objet le plus rapidement possible sans quitter leur place
  (compter une heure à chaque tour d'horloge)
- pour l'équipe relais : au signal, chaque grimpeur, à tour de rôle, doit aller toucher la prise repérée, et désescalader sans sauter
- lorsque tous les membres de l'équipe relais sont passés, l'horloge s'arrête aussitôt et annonce le nombre de tours réalisés
- puis inverser les rôles.

CRITERES DE REUSSITE :

- à l'issue des 2 manches, l'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours d'horloge a gagné.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		

LES INDIENS AUX PIEDS COLORES

DISPOSITIF :

- un point de départ, un point d'arrivée sur le mur
- escalade en traversée ou à la verticale
- les prises de pieds sont marquées de 2 couleurs (craies, gommettes ou scotch) ; ex. : rouge, bleu
- les élèves sont par 2:
  . un grimpeur, l'indien, avec un pied rouge et un pied bleu (gommette ou croix de couleur sur le dessus de la chaussure)
  .un observateur.

BUT :

- suivre un circuit repéré par 2 couleurs en posant chaque pied sur les prises de couleur correspondantes.

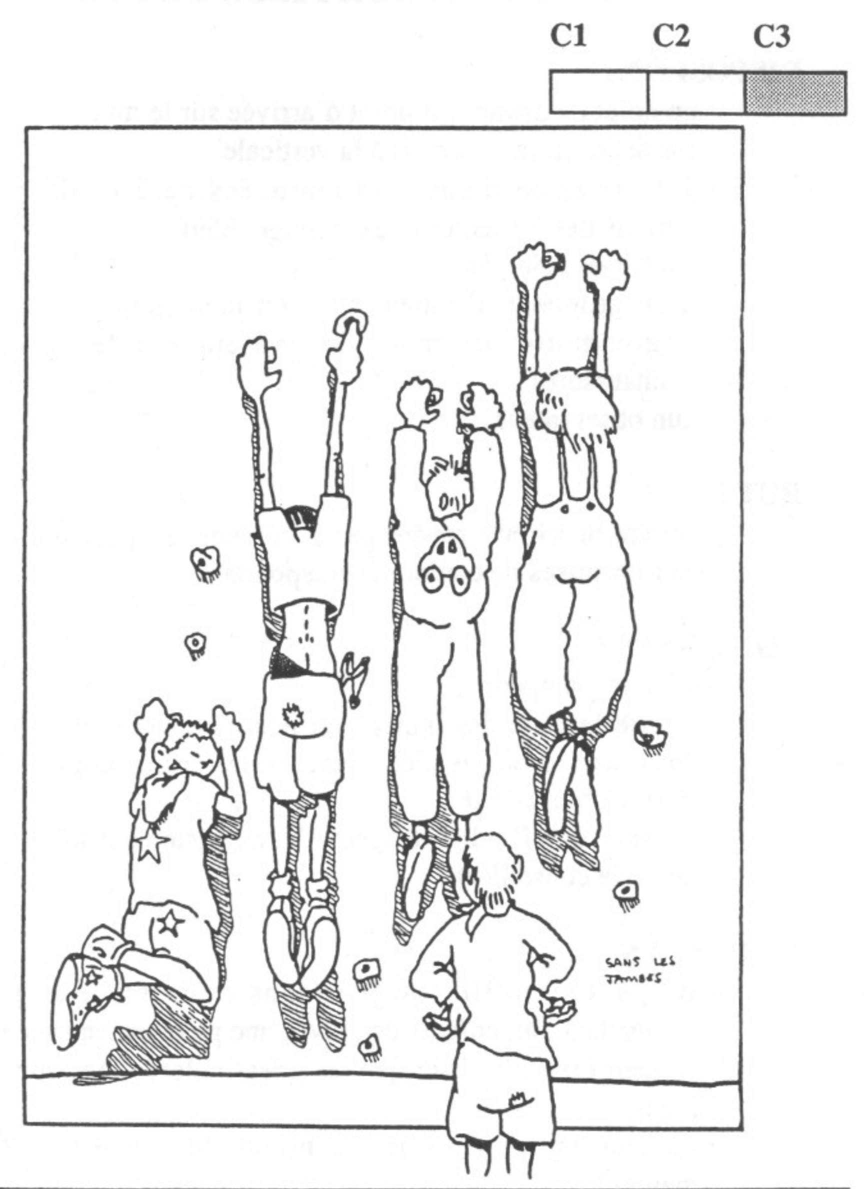
CONSIGNES :

- pour le grimpeur :
  suivre la piste des indiens en posant toujours le pied bleu sur les prises bleues, le pied rouge sur les prises rouges
- pour l'observateur :
  vérifier que l'indien respecte bien strictement la règle (il peut aussi le conseiller).

VARIANTES :

- on peut simplifier le jeu (sans croisement de pieds) en demandant aux enfants de suivre une piste tracée avec une seule couleur (ex : n'utiliser que les prises colorées en rouge pour les pieds)
- on peut transposer ce jeu au niveau des mains (croisement de mains)

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	●	◕	○	◔	◑

JACQUES A DIT

DISPOSITIF :

- un meneur, l'enseignant, tous les enfants sur le mur à un mètre du sol.

BUT :

- réaliser ce que Jacques a dit.

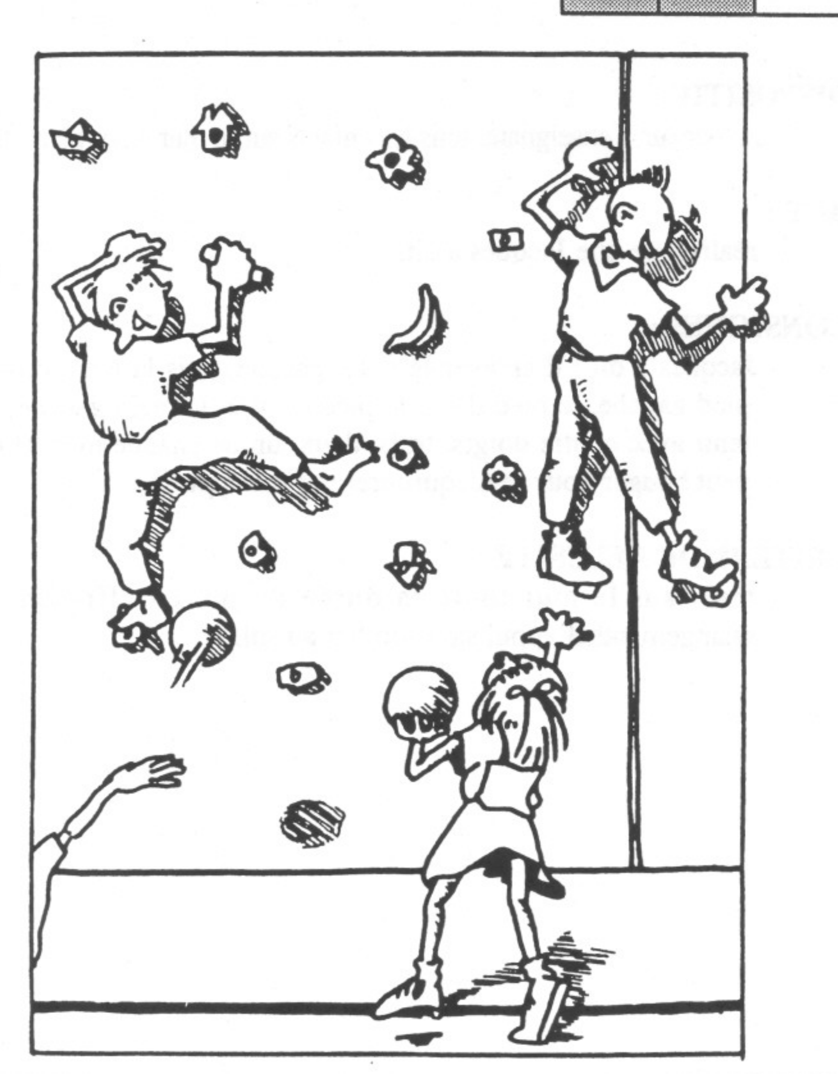
CONSIGNES :

- Jacques a dit : d'enlever la main gauche, puis la main droite, le pied gauche, le pied droit, le pied droit et la main gauche, ... de tenir avec quatre doigts, trois, deux, un de chaque main (l'élève peut bouger pour se rééquilibrer sur ses appuis).

CRITERE DE REUSSITE :

- tenir sur le mur toute la durée du jeu en effectuant les changements d'appui sans tomber au sol.

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◕	○	◕	◔	◔

JEU DE MASSACRE

DISPOSITIF :

- les enfants sont répartis en 2 équipes de 4 joueurs
- une équipe effectue une traversée sur le mur
- une équipe lance des ballons
- matérialiser une ligne de départ, une ligne d'arrivée sur le mur, au sol une zone de tir interdite (3 à 5m du mur)
- utiliser des ballons en mousse.

BUT :

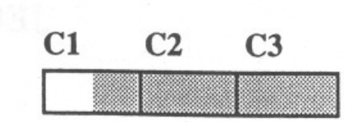
- atteindre en traversée la ligne d'arrivée, sans se faire toucher par un tir de ballons.

CONSIGNES :

- pour les grimpeurs, atteindre en traversée la ligne d'arrivée sans se faire toucher par un tir de ballons : esquiver et éviter ceux-ci si l'enfant est touché, il descend du mur et retourne au départ
- pour les tireurs, viser les grimpeurs ne pas tirer de l'intérieur de la zone interdite.

CRITERES DE REUSSITE :

- pour les grimpeurs : l'équipe marque 1 point pour chaque traversée réalisée
- pour les tireurs : l'équipe marque 1 point pour chaque joueur touché.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	●	◑	●	○	○

LE MANCHOT

DISPOSITIF :

- une surface d'escalade en pente (plan incliné).

BUT :

- atteindre le sommet en utilisant une seule main.

CONSIGNES :

- grimper avec une main dans le dos, ou une balle dans la main
- on désescalade comme on veut.

CRITERE DE REUSSITE :

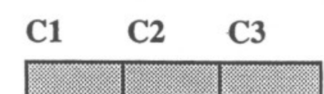
- atteindre le sommet de la voie en gardant la main dans le dos, ou sans avoir lâché la balle.

VARIANTES :

- " le gros ventre " : grimper avec un ballon placé devant soi, sous le pull (décoller le buste de la paroi)
- on peut augmenter la difficulté

1. en imposant de grimper les 2 mains posées à plat à côté des prises (rôle équilibrateur des bras) + au signal, taper dans ses mains
2. sur une pente très faible, grimper sans les mains
3. par 2, en parallèle, jouer à la passe à " 5 " en grimpant
4. faire varier l'inclinaison du support
5. les mêmes exercices peuvent être réalisés en désescalade.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◕	◕	●	○	◔

PARCOURS D'OBSTACLES

DISPOSITIF :

- sur un itinéraire vertical, on matérialise un obstacle à franchir (bande de papier, carton, ...)
- on peut faire varier la dimension de l'obstacle.

BUT :

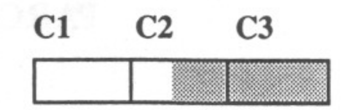
- réaliser la voie sans toucher l'obstacle.

CONSIGNE :

- atteindre le haut de la voie sans tomber, ni toucher l'obstacle.

VARIANTES :

- même jeu en traversée (jouer sur la largeur de l'obstacle)
- multiplier et diversifier les obstacles (ex. : passer sous un fil, dans un cerceau, enjamber un volume, un carton, ...)
- slalomer entre des obstacles.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◔	◔	●	◑	●

PARCOURS SANS FIN

DISPOSITIF :

- déterminer un parcours fermé sur le mur (hauteur maximum et largeur 2m50), sous forme de figures géométriques (carré, triangle, cercle, ...)
- soit en indiquant les prises de passage (ex. : angles du carré)
- soit en dessinant l'itinéraire
- 1 équipe de 4 enfants par parcours.

BUT :

- faire le plus grand nombre de tours, établir le record de l'équipe.

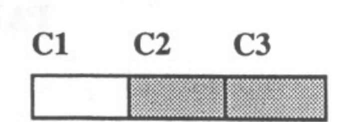
CONSIGNES :

- suivre le parcours indiqué (prise de départ repérée servant de compte-tours), et le réaliser le plus grand nombre de fois possible, sans mettre pied à terre
- un seul essai par grimpeur.

CRITERES DE REUSSITE :

- au sein de l'équipe, l'élève gagnant est celui qui a réalisé le plus grand nombre de tours
- inter-équipes : l'équipe qui a totalisé le plus grand nombre de tours a gagné.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◕	◕	●	◑	○

PAS DE GEANT, PAS DE FOURMI

DISPOSITIF :

- en traversée, ou à la verticale, matérialiser une ligne de départ et une ligne d'arrivée
- par 2 : un grimpeur, un observateur, à tour de rôle.

BUT :

- atteindre l'arrivée :
. en utilisant le plus de prises possibles (fourmi)
. en utilisant le moins de prises possibles (géant).

CONSIGNES :

- grimpeur :
  . à pas de fourmi, chaque prise de pieds utilisée marque un point
  . à pas de géant, chaque prise de pieds utilisée enlève un point (chaque enfant part avec un bonus de dix points)
  . si le grimpeur tombe du mur, il retourne au départ
- observateur : observe si la règle est respectée et compte les points.

CRITERE DE REUSSITE :

- réussir la voie avec le plus possible de points.

VARIANTE :

- transposer la règle de jeu au niveau des mains : " pattes de fourmi, mains de géant ".



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	◑	◑	●	◔

PASSAGE OBLIGE

DISPOSITIF :

- un point de départ, une prise d'arrivée matérialisée
- des prises repérées (craie, couleurs...) disposées sur le mur
- par groupe de 2 : un grimpeur, un observateur.

BUT :

- atteindre l'arrivée en utilisant toutes les prises repérées.

CONSIGNES :

- on peut se servir de toutes les prises mais en passant obligatoirement par les prises repérées
- l'observateur contrôle le passage par toutes les prises repérées.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la prise d'arrivée en étant passé par toutes les prises repérées.

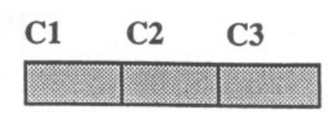
VARIANTE :

- organisation par atelier de 4 ou 5 joueurs et rechercher des itinéraires différents.

OBSERVATIONS :

- pour stimuler la capacité de choix de l'enfant, on essaiera d'installer les prises repérées de manière à susciter des réponses variées (plusieurs itinéraires possibles, la réponse la plus évidente n'étant pas la plus facile, parcours complexe...).





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◑	◑	◕	◑	◔

LA PATINETTE

DISPOSITIF :

- surface d'escalade en pente, plan incliné
- atelier de 3, 4 élèves.

BUT :

- atteindre le sommet sans poser les pieds sur les prises.

CONSIGNES :

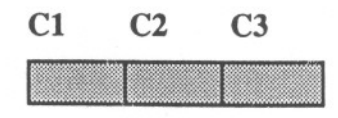
- n'utiliser les prises qu'avec les mains (pieds " à plat " sur le mur)
- les prises de pied sont autorisées pour la désescalade
- passer à tour de rôle.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le haut de la voie sans avoir touché une seule prise avec ses pieds.

VARIANTES :

- faire varier progressivement l'inclinaison du support
- possibilité de faire varier la contrainte selon l'âge des enfants, ou la difficulté de la voie (par ex. : droit à une seule prise de pieds).



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	●	●	◑	◑	○

LE PETIT POUCET

DISPOSITIF :

- placer des petits cailloux en équilibre sur toutes les prises de pieds, le long d'une traversée que les élèves réalisent chacun à leur tour (1 contre 1, ou équipe contre équipe).

BUT :

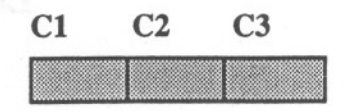
- réussir la traversée sans faire tomber de cailloux.

CONSIGNES :

- grimpeur : traverser sans faire tomber de cailloux
- observateur : compter les cailloux tombés.

CRITERE DE REUSSITE :

- avoir fait tomber moins de cailloux que son adversaire, ou que l'équipe adverse.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◕	●	○	◔	○

LA PIEUVRE

DISPOSITIF :

- par 2, une pieuvre, un observateur.
- une prise est repérée sur le mur (entourée à la craie)

BUT :

- toucher le maximum de prises.

CONSIGNES :

- la pieuvre doit toucher de la main le maximum de prises autour de la prise imposée, sans jamais lâcher celle-ci (cependant, le changement de main sur cette prise est autorisé, ce qui permet d'explorer toutes les directions)
- l'observateur compte le nombre de prises touchées
- inverser les rôles.

CRITERE DE REUSSITE :

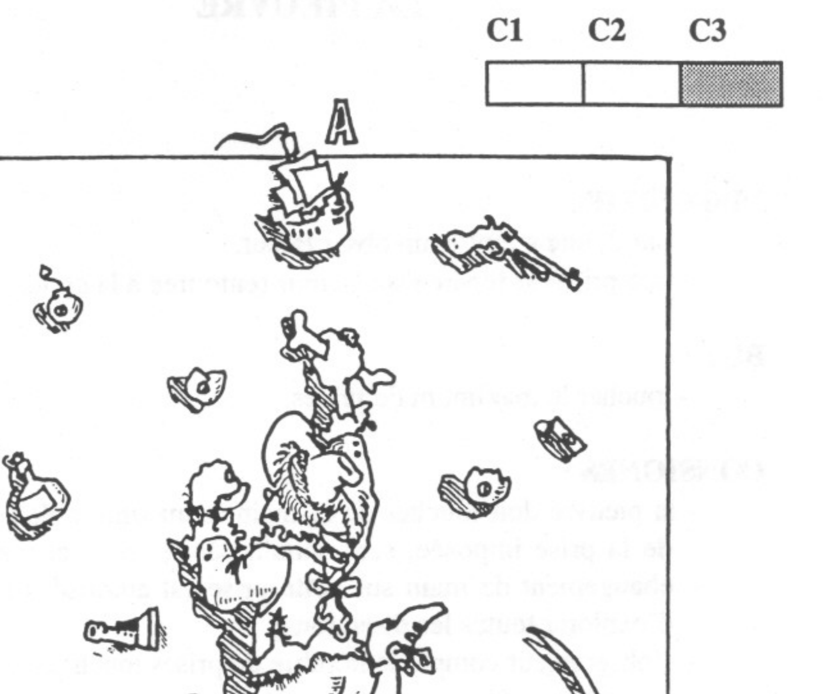
- avoir touché plus de prises que son partenaire.

VARIANTES :

1. même jeu, mais avec les pieds : une main au moins tient la prise imposée, on touche le maximum de prises du bout du pied
2. en déplacement vertical : en grimpant le long d'une ligne verticale, toucher le maximum de prises situées à droite de cette ligne avec la main droite, ou à gauche avec la main gauche (la main opposée doit toujours rester dans la zone, et ne pas franchir la ligne)
   puis même jeu avec les pieds.



C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◕	◑	●	◑	◑

LE PIRATE

DISPOSITIF :

- groupes de 2 élèves : un grimpeur, un observateur
- une prise d'arrivée matérialisée sur le mur.

BUT :

- réaliser la voie sur un seul pied.

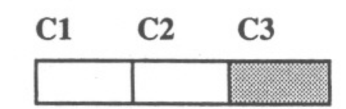
CONSIGNES :

- le grimpeur doit atteindre le sommet en utilisant une seule jambe (changer de jambe à chaque passage)
- l'observateur contrôle le respect de la consigne.

CRITERE DE REUSSITE :

- réaliser la voie en ayant toujours utilisé la même jambe pour les appuis du pied.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◕	◑	●	◔	◔

POUSSE-POUSSE

DISPOSITIF :

- matérialiser plusieurs voies verticales avec un point d'arrivée repéré à 2m50 environ
- répartir les enfants par équipes de 2 au pied de ces voies. un grimpeur, un observateur.

BUT :

- atteindre le haut de la voie en respectant la règle de déplacement.

CONSIGNES :

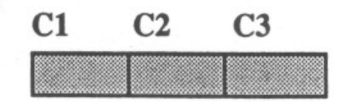
- pour le grimpeur :

  atteindre le repère avec une régle de déplacement à respecter : il n'a le droit de poser son deuxième pied que lorsque sa jambe d'appui est complèrement tendue ; il développe chaque appui à fond
- pour l'observateur :

  observer si la règle est respectée : veiller à ce que la jambe d'appui ne soit pas encore fléchie quand le deuxième pied se pose.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher le point d'arrivée repéré.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◕	◑	◑	◑	◕

LE PRENOM CACHE

DISPOSITIF :

- prévoir une étiquette par enfant, sur laquelle est écrit son prénom
- fixer toutes ces étiquettes éparpillées sur le mur à une hauteur d'environ 2m50 (le prénom ne doit pas être visible)
- un numéro est inscrit sur la face apparente des étiquettes.

BUT :

- trouver son prénom.

CONSIGNES :

- au signal, tous les enfants explorent le mur à la recherche de leur prénom :
  . montent lire une étiquette
  . redescendent au sol
  . remontent en lire une autre
- bien respecter les consignes de sécurité (ne pas grimper l'un au-dessus de l'autre)
- dès qu'on a trouvé son prénom, on retient le numéro de l'étiquette, et on le communique à l'enseignant qui vérifie sur sa fiche récapitulative .

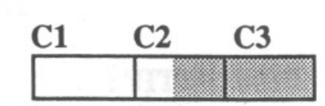
CRITERE DE REUSSITE :

- donner le numéro correspondant à son prénom.

VARIANTES :

- mettre les enfants par 2 : affrontement un contre un, le premier qui a trouvé son prénom
- faire 2 équipes : l'une observe et contrôle les réussites, l'autre grimpe pendant un temps déterminé (les grimpeurs n'ont pas le droit de se communiquer leurs découvertes) ; l'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus grand nombre de prénoms
- parcours en étoile (système course d'orientation) : toute la classe joue ; quand un élève a trouvé son prénom, l'enseignant l'envoie chercher un autre prénom ; il coche au fur et à mesure les résultats sur une grille.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◕	◕	◕	◐	○

PRISES ELIMINEES

DISPOSITIF :

- une prise est matérialisée sur le mur à une certaine hauteur
- par 2 : les 2 joueurs sont partenaires.

BUT :

- réaliser la voie avec un minimum de prises.

CONSIGNES :

- atteindre la prise d'arrivée puis, à chaque passage, éliminer une prise
- on grimpe à tour de rôle
- s'arrêter lorsqu'on ne peut plus éliminer de prise.

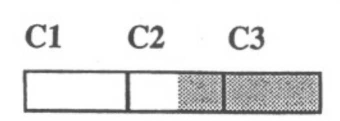
CRITERES DE REUSSITE :

- réaliser la voie en ayant éliminé au moins x prises (à déterminer en fonction de la voie)
- on peut ainsi noter son record et échanger sa voie avec un autre duo, et comparer les résultats
- les 2 joueurs peuvent jouer sous forme de défi l'un contre l'autre.

VARIANTE :

- depuis le sol, le partenaire peut interdire une prise que le grimpeur est sur le point d'utiliser.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	◑	◕	●	◔

PRISES TOUCHEES, PRISES TENUES

DISPOSITIF :

- un point de départ, un point d'arrivée
- jeu en traversée ou à la verticale
- par groupe de 2 : un grimpeur, un observateur.

BUT :

- réaliser la voie en utilisant obligatoirement les prises touchées.

CONSIGNES :

- le grimpeur :
  atteindre le point d'arrivée
  chaque fois qu'une prise est touchée de la main, elle doit être tenue et utilisée pour la progression (il faut bien choisir sa prise à l'avance, certaines peuvent être inutilisables)
- l'observateur :
  compter les points du grimpeur (celui-ci marque un point chaque fois qu'une prise touchée est convertie en prise de progression et perd 2 points s'il n'utilise pas la prise touchée)
- puis, inverser les rôles (défi à 2).

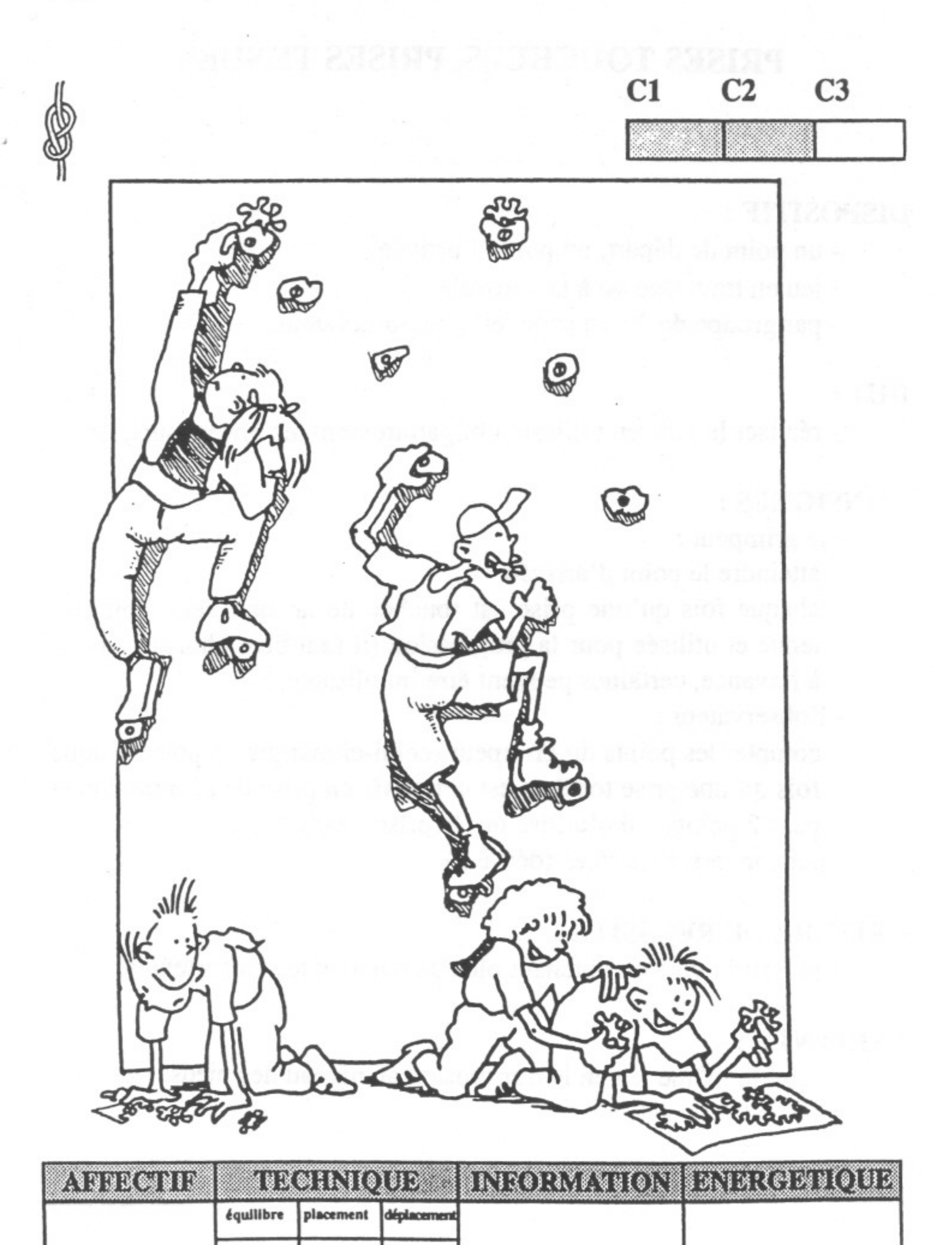
CRITERE DE REUSSITE :

- réussir la voie en obtenant plus de points que son partenaire.

VARIANTE :

- faire le même jeu en le transposant au niveau des pieds.

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	◔	○	◑	◔	●

LE PUZZLE

DISPOSITIF :

- 2 équipes, 2 zones séparées sur le mur, dans chaque zone, les pièces d'un même puzzle sont disposées sur différentes prises
- le jeu a lieu en 2 manches : inverser les zones la deuxième fois.

BUT :

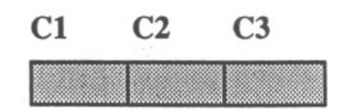
- reconstituer son puzzle le plus rapidement possible.

CONSIGNES :

- au signal, chaque équipe grimpe dans sa zone pour aller chercher les pièces, et reconstituer le puzzle au sol
- on ne peut ramener qu'une pièce à la fois.

CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe gagnante est celle qui a réalisé son puzzle la première dans les 2 manches.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	◕	◑	◔	◔	◔

LA QUEUE DU DIABLE

DISPOSITIF :

- par groupes de 2 opposants
- chaque adversaire part d'une prise repérée et porte un foulard (la queue du diable) accroché derrière, à la ceinture.

BUT :

- attraper le foulard de son adversaire.

CONSIGNE :

- au signal, partir de la prise repérée et se déplacer en direction de son adversaire pour essayer de lui prendre sa queue.

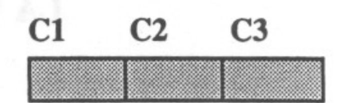
CRITERE DE REUSSITE :

- le diable qui réussit le premier à arracher la queue de son adversaire a gagné.

VARIANTES :

- par équipes : 2 équipes s'affrontent ; les joueurs de chaque équipe possèdent un numéro d'ordre qu'ils tiennent secret ; le meneur appelle un numéro au hasard et les deux diables s'affrontent ; on additionne les réussites de chaque équipe quand tous les numéros ont été appelés
- la lutte : sans foulard, essayer de déséquilibrer son adversaire pour que celui-ci tombe au sol.





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◔	◔	●	◕	◑

RALENTI - ACCELERE

DISPOSITIF :

- un magnétophone (montage de musiques alternativement rapides et lentes)
- un groupe d'élèves évolue à faible hauteur sur le mur en écoutant la musique ; un autre groupe observe
- par 2, un grimpeur, un observateur.

BUT :

- maîtriser son rythme d'escalade : vite ou lent.

CONSIGNES :

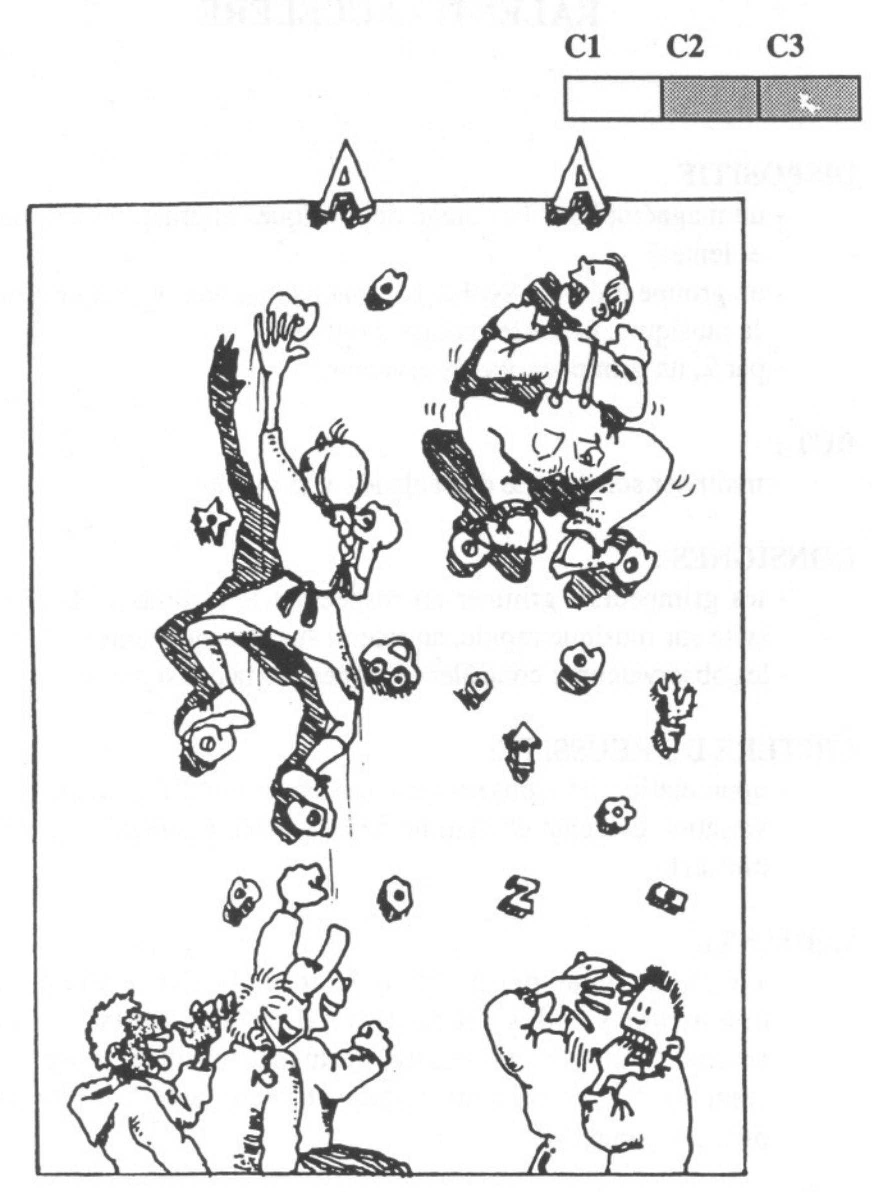
- les grimpeurs : grimper en respectant le rythme de la musique (vite sur musique rapide, au ralenti sur musique lente)
- les observateurs : contrôler le respect de la consigne.

CRITERE DE REUSSITE:

- appréciation de l'observateur qui confirme s'il y a eu, ou non, variation évidente du rythme de l'escalade à chaque changement musical.

VARIANTE :

- ce travail peut permettre d'aborder la danse escalade, et déboucher sur des productions d'enfants de type " ballet vertical ", mettant en relation gestuelle, musique, imaginaire et création de mouvements originaux (voir fiche " les statues ", même logique).



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	○	○	◑	◑	◔

LE RELAIS VERTICAL

DISPOSITIF :

- placer 2 équipes de 4 élèves en parallèle sur 2 voies différentes (on peut reproduire x fois le même dispositif)
- matérialiser le départ et l'arrivée de la voie (ex. : cerceau pour le départ, prise entourée à la craie pour l'arrivée).

BUT :

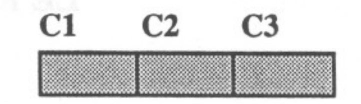
- réaliser sous forme de relais, le plus rapidement possible, la voie, par équipe.

CONSIGNES :

- chaque équipe se tient à 3m du mur, un grimpeur de chaque équipe dans le cerceau de départ
- au signal, il faut aller toucher la prise d'arrivée, et désescalader sans jamais sauter
- à chaque chute, le grimpeur doit refaire toute la voie
- permuter les équipes sur les 2 voies pour la seconde manche ; le résultat final n'intervient qu'après les rotations.

CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe ayant terminé la première son relais a gagné (prendre en compte les 2 manches).



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◔	◔	◑	○	●

LA RIVIERE AUX CROCODILES

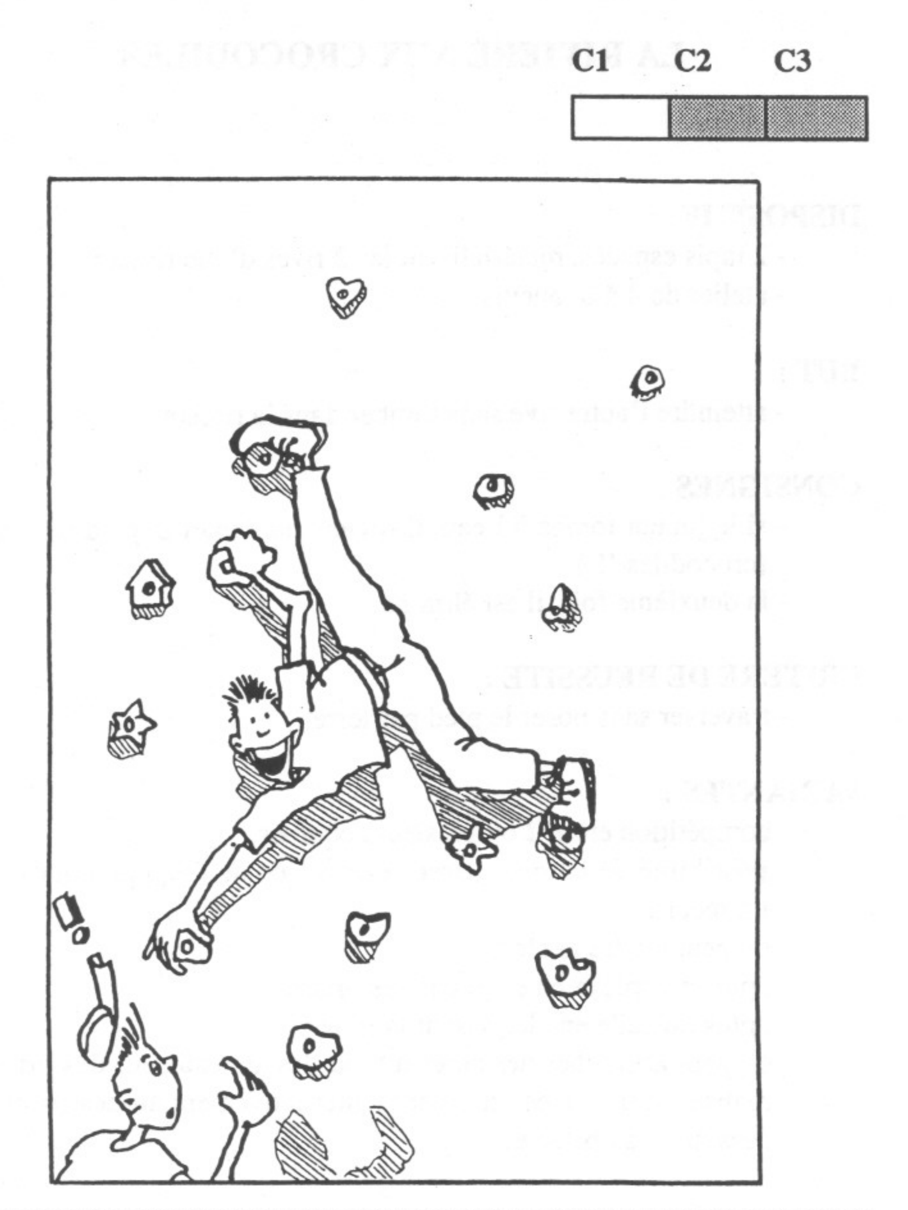
DISPOSITIF :
- 2 tapis espacés, matérialisant les 2 rives d'une rivière
- atelier de 4 à 6 joueurs.

BUT :
- atteindre l'autre rive sans tomber dans la rivière.

CONSIGNES :
- si le joueur tombe à l'eau, il revient au départ et perd une jambe (crocodiles !!!)
- la deuxième fois, il est éliminé.

CRITERE DE REUSSITE :
- traverser sans poser le pied par terre.

VARIANTES :
- compétition entre 2 ou plusieurs équipes
- possibilité de chronométrer la traversée de l'équipe pour établir un record
- on peut rendre la tâche :
  . plus complexe en enlevant des prises
  . plus difficile en élargissant la rivière
- on peut accrocher des cerceaux ou des anneaux sur des prises et réaliser la traversée en passant alternativement au-dessus ou au-dessous des obstacles.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◐	●	○	●	○

LES STATUES

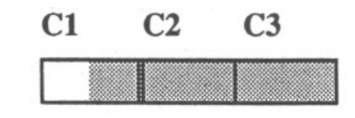
DISPOSITIF :
- par 3, 2 grimpeurs, un contrôleur.

BUT :
- reproduire avec exactitude la position réalisée par son partenaire.

CONSIGNES :
- le premier grimpeur crée une statue originale (position immobile)
- le deuxième grimpeur observe et reproduit la statue
- le contrôleur vérifie et valide la fidélité de la reproduction.

CRITERE DE REUSSITE :
- réaliser la posture de son partenaire (prises de mains et prises de pieds identiques).

VARIANTES :
- mémorisation de .2 “ statues ” de suite
- tableau collectif “ clic clac photo ” (en 2 groupes : grimpeurs et spectateurs)
- dessiner la statue
- l’animateur peut lui-même proposer les modèles
- compétition par équipes
- au signal, garder la pose sans bouger.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	●	◑	◔	○	◔

SEQUENCE HABILLAGE

DISPOSITIF :

- escalade sur un plan incliné
  des vêtements (bonnet, écharpe, pull, gilet, gants, ...) sont accrochés à intervalles réguliers tout au long de la voie
- un seul enfant à la fois dans la voie.

BUT :

- s'habiller tout en grimpant.

CONSIGNE :

- grimper et enfiler les vêtement accrochés sur les prises.

CRITERE DE REUSSITE :

- arriver en haut de la voie en ayant revêtu tous les habits rencontrés le long du parcours.

VARIANTES :

- même jeu, en se déshabillant : à chaque prise repérée sur le mur, le grimpeur doit se débarrasser d'un vêtement.

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	●	◔	○	○	◔

UN, DEUX, TROIS, SOLEIL

DISPOSITIF :

- les enfants au pied du mur
- une ligne d'arrivée matérialisée sur le mur
- le groupe classe
- un meneur de jeu.

BUT :

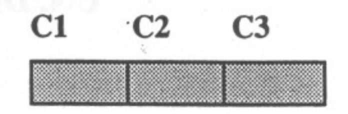
- atteindre la ligne sans être vu en mouvement par le meneur.

CONSIGNES :

- au départ, tous les enfants sont au pied du mur
- pendant que le meneur, dos au mur, décompte (1, 2, 3), les enfants peuvent grimper
- au signal (soleil), le meneur se retourne ; les grimpeurs vus en mouvement retournent au départ.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher la ligne d'arrivée avec la main.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◐	○	◐	◔	◕

VIDER SON CAMP

DISPOSITIF :

- délimiter 2 camps par une ligne verticale sur le mur
- 2 équipes
- fixer un nombre égal d'objets dans les 2 zones à grimper (aimants, fils de laine,...) placés au dessus d'une limite (ex. 2m) cela constitue la "réserve".

BUT :

- vider son camp des objets accrochés au mur pour les accrocher dans la zone de l'équipe adverse.

CONSIGNES :

- au signal, en respectant rigoureusement les règles de sécurité (ne pas grimper l'un sous l'autre et ne pas sauter), débarrasser son camp :
  . prendre un seul objet
  . descendre au sol
  . déposer l'objet dans le réservoir du camp adverse
- au second signal, on arrête de grimper, on compte le nombre d'objets accrochés dans chaque camp.

CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe qui a le moins d'objets dans sa zone a gagné.



C1	C2	C3

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		

A VOUS DE JOUER!

DISPOSITIF :

BUT :

CONSIGNES :

CRITERE DE REUSSITE :

VARIANTES

NOM DU JEU	AGE CONCERNE 2-5 ans	5-8 ans	8-12 ans	AVECOUSANS MATERIEL	PAGE
L'ADDITION			■	§	37
L'ASCENSEUR		■	■		39
L'AVEUGLE		■	■	§	41
L'ARTISTE	■	■	■		43
LE BERET	◨	■	■		45
LES CERCLES	■	■	■	§	47
LA CHAINE	■	■	■		49
CHAT PERCHE	■	◧			51
LE CHEF D'ORCHERSTRE			■	§	53
LES CIBLES		◨	■		55
LA CLOCHETTE	■	■	◧	§	57
COMPETITION INTER-EQUIPES		■	■	§	59
LE COMPTE A REBOURS	■	■	■		61
LA COURSE POURSUITE		■	■		63
LA COURSE AUX TRESORS	■	■	■		65
LE CROISEMENT	■	■	■		67
L'ECUREUIL		■	■		69
L'EGYPTIEN			■	§	71
L'ENTONNOIR	■	■	■	§	73
LE FIL A PLOMB			◨	§	75
LA FRONTIERE		◨	■	§	77
L'HORLOGE		■	■		79
LES INDIENS AUX PIEDS COLORES	◨	■	■	§	81
JACQUES A DIT			■		83
JEU DE MASSACRE	■	■			85

NOM DU JEU	AGE CONCERNE			AVEC OU SANS MATERIEL	PAGE
	2-5 ans	5-8 ans	8-12 ans		
LE MANCHOT	◧	■	■		87
PARCOURS D'OBSTACLES	■	■	■	●	89
PARCOURS SANS FIN		◧	■		91
PAS DE GEANT, PAS DE FOURMI		■	■	●	93
PASSAGE OBLIGE	■	■	■		95
LA PATINETTE	■	■	■	●	97
LE PETIT POUCET	■	■	■		99
LA PIEUVRE	■	■	■		101
LE PIRATE			■	●	103
POUSSE-POUSSE			■	●	105
LE PRENOM CACHE	■	■	■		107
PRISES ELIMINEES		◧	■	●	109
PRISES TOUCHEES PRISES TENUES		◧	■		111
LE PUZZLE		■	■		113
LA QUEUE DU DIABLE	■	■	■		115
RALENTI-ACCELERE	■	■	■	●	117
LE RELAIS VERTICAL		■	■		119
LA RIVIERE AUX CROCODILES	■	■	■		121
LES STATUES		■	■		123
SEQUENCE HABILLAGE	◧	■	■	●	125
UN, DEUX, TROIS, SOLEIL	■	■	■		127
VIDER SON CAMP	■	■	■		129

PROPOSITION DE CLASSIFICATION DES JEUX PAR OBJECTIFS

AFFECTIF Chaque fois qu'on grimpe sous **stress** ou pour un **gain**. + **peur symbolique**	**TECHNIQUE** **Equilibre, placement, déplacement.** Amélioration de l'aisance corporelle, de la **gestuelle**.
- le béret - l'aveugle - chat perché - compétition inter-équipes - course poursuite - course aux trésors - jeux de massacre - le puzzle - la queue du diable - le relais vertical - la rivière aux crocodiles - 1,2,3 soleil	- l'ascenseur - l'artiste - le béret - les cercles - la chaîne - la clochette - le croisement - l'égyptien - l'entonnoir - le fil à plomb - l'horloge - la frontière - l'indien aux pieds colorés - Jacques a dit - le manchot - parcours d'obstacle - pas de géants, pas de fourmis - la pieuvre - la patinette - le pirate - le petit poucet - pousse-pousse - séquence habillage - les statues - la rivière aux crocodiles - les prénoms cachés - prises éliminées - ralenti, accéléré

DE MAITRISE DE CHAQUE POLE DE L'ACTIVITÉ

INFORMATION Mise en jeu privilégiée de l'information **visuelle, tactile, kinéstésique + stratégies** de déplacement.	ENERGETIQUE **Quantité d'action** Chaque fois qu'on grimpe beaucoup.
- l'addition - l'aveugle - le chef d'orchestre - les cibles - l'écureuil - les indiens aux pieds colorés - passage obligé - prise touchée, prise tenue - ralenti, accéléré - les statues	- compétition inter-équipes - le compte à rebours - la course aux trésors - l'horloge - parcours sans fin - le prénom caché - le puzzle - la rivière aux crocodiles - vider son camp

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

- " GRIMPER " - FERRAND A., LEMOINE J.F., EDLINGER P.
  Paris, Ed. Arthaud, 1985
- " INITIATION A L'ESCALADE " - FLEURANCE P., GSEGNER G.
  Paris, Ed. Amphora, 1982
- " PRATIQUE DE L'ESCALADE " - SALOMON J.C., VIGIER C.
  Paris, Ed. Vigot, 1989
- " INITIATION ET PERFECTIONNEMENT A L'ESCALADE "
  VERDIER J.P. - Paris, Ed. Amphora, 1991
- " L'ESCALADE : PARTAGER UNE PASSION " - VIENS T.
  Paris, Ed. Amphora, 1988
- " ESCALADE : APPRENDRE, COMPRENDRE " - DOUILLET B. -
  GIANI B. - Grenoble, Ed. Glénat, 1990
- " L'EDUCATION PHYSIQUE A L'ECOLE MATERNELLE "
  BONHOMME M. - CHIRAT S. - JALLON C.
  Paris, Ed. E.P.S., 1994
- " JEUX D'ESCALADE : DU GRIMPER VERS L'ESCALADE "
  FOUCHET A. et P. - Paris, Ed. E.P.S., 1991
- " L'ESCALADE A L'ECOLE " - Equipe de VAULX EN VELIN
  Vaulx en Velin, Ed. Ademir, 1990

VIDEOS

- " A VAULX MURS ! "
  " DE LA GRIMPE A L'ESCALADE CHEZ LES PETITS "
  " HAUT LE MUR DE VAULX "
  C.P.E.A. Vaulx en Velin
- " DE L'ESCALADE A L'ECOLE " - I.E.N. Grenoble - PETZL
- " LA GRIMPE C'EST DANS NOS CORDES " - Mâcon - Jean GAY
- " ENFANTIN L'ESCALADE " - CREPS de Chalain
- " AU PIED DU MUR " - O.C.C.E. du Rhône

